OZONIX DE-BENELUXE GAMESMAGAZINE

JAARGANG 2 | NUMMER 5 | MEI | 1994

POWER UNLIMITED

f 4,95 de goed-koopste BF 95

WIN AMIGA CD 32

NINTENDO * SEGA * PC * CD

BITMONSTERWEDSTRIJD

WIN ÉÉN VAN DE 500 T-SHIRTS

AIRDIVERS, SKY BLAZERS, CHOPLIFTERS, PRICEFIGHTERS, LAWNMOWERS & SPINMASTERS

SHUT UP AND JAM!

(KOPPEN DICHT, PINDAKAAS!)

VIRTUA RACING

Alle nieuwe spellen besproken



OE-OE-OE-OEREND HARD

POWER UNLIMITED

START Huiswerk af? Maakt niet uit! Kleine broertjes en zusjes opgesloten? Zeer verstandig! Hond uitgelaten? Hè hè! Deur op slot? Controleer nog even! Bordje 'Niet Storen' opgehangen? Een must! Ben je er echt helemaal klaar voor...? Daar gaan we dan voor een onovertroffen rondgang door een nummer vol reviews, tips, truuks, antwoorden, wedstrijden...; kortom een Power Unlimited om helemaal te absorberen!

Dit nummer





Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

De redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet meer geplaatst.

YO!



Onze beoordeling

Omdat wij, Ruben Sax en Sjoerd Dolstra, nog geen beoordeling hebben gevonden van ons lievelingsspel PIRATES GOLD, sturen wij jullie onze eigen boordeling van het spel.

Voor alle recensenten in spe (Jakko van Ingen!) of voor iedereen die zijn eigen spel maar niet aantreft: misschien starten Ruben en Sjoerd bij deze wel een heel nieuwe rubriek; we zullen zien.

REVIEW

PIRATES! GOLD

Ben je op alle andere spellen uitgekeken en hou je van avontuur en actie in hetzelfde spel, dan heeft MICROPROSE hier de oplossing...

TERUG IN DE TIJD
Je bent als speler teruggegaan naar ± 1620, de tijd van plunderen en muiterij. Nadat je een schip hebt veroverd moet je het een tijd uithouden in het Caribisch gebied, vechtend in de naam van de koning of als plunderende piraat.

HET ECHTE PIRATENLEVEN
Beman een beroemde expeditie of voor jezelf. Verover de zilvervloot, koop schatkaarten en plunder tegelijkertijd boten en echt bestaande steden als Havana, Maracaibo en Curacao.

LAND IN ZICHT
Het gebied waar jij met je medepiraten de zeeën onveilig maakt, is zeker geen onbekend terrein voor aardrijkskunde-kenners. De kaart is zeker in elke atlas te vinden en bovendien kun je tijdens het spel ook de wereldbol in het schip zelf gebruiken.

RAPPORT
GRAPHICS 9,5
GELUID 9,0

- Afwisselende scènes. Origineel spel
- Precies getekende map
- Erg moeilijk
- Geen stemgeluid

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DE ONDERGANG VAN DE WERELD

AKTIE / TAKTIEK

9⁷



Wij vinden het zeker het spel van het jaar, onder andere voor zijn uitstekende graphics.

PC

Prijs: ƒ 139,95 • Fabrikant: Microprose
Systeemvereisten 386 of beter • 4Mb RAM • 18 tot 20 Mb schijfruimte
SVGA monitor • geluidskaart sterk aanbevolen.

MARCEL-VARIA

Broekplassers

Hallo mijn kleine broekplassers, hier ben ik dan. Ten eerste wil ik het over Tijs Borgen (PU 3, Yo! Post) hebben, wie dat ook mag zijn. Tijs, knulletje die je bent, ik weet niet wat jij hier probeert te flikken, maar ik ken jou niet. Ik heb in mijn zwarte boekje gekeken en jij staat er niet in. Dus als ik jou was, zou ik geen misbruik maken van mijn naam, anders kom ik je opzoeken, en dat zou je echt niet willen.
Nou dat was dat, nou richt ik mijn aandacht op de redactie. Wat zal ik zeggen, jullie blad is nog steeds flut. Jullie foto's enzovoort zijn nog steeds zo helder als koffiedik en jullie humor is nog net zo leuk als een Koos Alberts-liedje. Jullie blad is net zo overzichtelijk als een Japans telefoonboek. En jullie voorliefde voor SNES is om ziek van te worden. Nog iets over Eternal Champions, het viel mij vies tegen. Er waren wel mooie graphics en zo, maar ik heb toch liever SF II of Mortal Kombat, hoe simpel die ook zijn.
Ik hou wel van zinloos geweld. Games als Zool, Winter Olympics en dergelijke zouden ze niet uit moeten brengen; zit niet genoeg geweld in.
Da wast jongs!! Tot volgende maand.
PS. Bjorn hoe was het op Telekids?
Mortal Marcel, Groningen

■ *Je brief met aandacht en belangstelling gelezen beste Marcel en om nog even in te gaan op je laatste vraag: dat gaat je geen ruk aan!*

Eigen rubriek

Ik zou graag willen zeggen wat jullie blad zo populair maakt, of liever gezegd: wie. Namelijk Marcel uit Groningen. Kunnen jullie er niet voor zorgen dat hij een eigen vaste rubriek krijgt?
Donatra, Rotterdam

■ *Whoehahaha, hihihaha, haha...*

Blij dat ik in het zuiden woon

Dit is alweer mijn 5de brief en zo langzamerhand vind ik dat ik recht heb om eens in jullie blad te komen. Laat ik het zo zeggen: wat doe ik fout. Ik ben abonnee. Ik heb al zoveel ongeluk, dus gun mij dit. Ik heb ook al pech in de liefde en ik ben niet eens lelijk. Maar ja, als jullie me niet willen, wil een ander blad me vast wel. Kom op, ik ben enig kind en dat is al vervelend genoeg. Het voordeel is natuurlijk wel dat ik geen broertjes-probleem heb, zoals Dennis van de Heuvel. Verder met jullie blad. Mijn komplimenten voor nummer 3. Eindelijk begint de oorlog Groningen tegen de rest van Nederland op te houden. Ik vond het wel leuk dat Tijs en Marcel er allebei instonden. Tijs is bijna net zo brutaal als Marcel. Ben ik blij dat ik in het Zuiden woon.
Edo Sweebe, Veldhoven

Manga

Ik zit met een probleempje. Ik heb namelijk een tijdje geleden de film Akira op



POSTBUS 9194,

POST

BBC gezien. Ik vond hem onwijs gaaf en ik ging in de winkel op zoek naar andere Manga-titels. Maar ik kan ze nergens vinden; weten jullie misschien waar ik ze kan kopen? Want jullie bespraken ze laatst in je blad, of zijn ze nog niet te koop in Nederland. HELP ME.

Paul van Pelt, Soesterberg

We hebben ze in elk geval zien liggen in de Virgin Megastore in Amsterdam (Magna Plaza, oude postkantoor, je weet wel), maar naar verluid zijn ze ook meer en meer te vinden in de betere videotheek in de rest van het land.

Moeder weigert

Toen ik PU van januari kocht, zei ik tegen mijn moeder:"Streetfighter II komt over een tijdje uit, mag ik hem dan kopen?" Nee, was het antwoord, mijn moeder vond dat er teveel geweld in zit.
Volgende maand:"Mam, mag ik over een tijdje Mortal Kombat II kopen?" Je raadt het antwoord natuurlijk al: nee.
Ik snap niet waarom er over die spelletjes zo doorgezeurd wordt; in films als Jaws, Halloween, Bloodsport en dergelijke zie je toch ook afschuwelijke beelden. Zei ik nog tegen m'n moeder dat ik gelukkig een SNES heb en dat daar al het bloed is uitgehaald, maar nog steeds mag ik het niet. Hoe moet ik mijn moeder overhalen?
Willen jullie er trouwens voor zorgen dat de middelste pagina ook goed vastgeniet zit. Bij mij valt deze er iedere keer uit.

Remco Schipper, Amsterdam

Aan moeders is helaas weinig te doen, ook niet door de redaktie van Power Unlimited. Een vraagje: hoe weet je moeder dat eigenlijk, van dat geweld in spellen. Leest ze soms stiekem in jouw Power Unlimited? Misschien trekt zij dan ook wel steeds die middelste pagina's los. Flauw hoor, niet meer doen mevrouw Schipper!

Bij ons in Emmen

Bij ons in Emmen is laatst een LaserAction geopend. Dit is bijna hetzelfde als The Zone. Je kan het spel met 30 personen spelen, het kost f6,50 en je zit 20 minuten in de arena. Je bent of bij het groene of bij het rode team. In het spel hangen twee mysterie-sterren; als je hierop schiet, kunnen er twee dingen gebeuren: je wordt onkwetsbaar of je krijgt een mijn. In het laatste geval hoor je via je geweer 'no energy' en moet je terug naar het oplaadstation van je eigen team. Achter in het spel zitten de bases van elk team die veroverd moeten worden door de tegenstanders; hiervoor krijg je bonuspunten. Ook in het spel liggen mijnen. Als je erover loopt hoor je 'bam, no energy'; opladen dus. Als het spel is afgelopen hoor je 'game over'. Waarschuwing: dit spel werkt zeer verslavend.

Richard Jalving, Emmen



Tekening: Yeuk-hei Li, Den Haag

Loos

De laatste keer dat ik een brief schreef, ging het over die 'lame'-strip Power Kwats. Het is nu twee nummers verder en wat ziet mijn oog: het prutswerkje staat er nog in. Luisteren jullie niet naar moi, of zo? Maar daar wou ik niet over doorzeiken, dus zeik ik maak over iets anders. Namelijk de fouten die jullie maken in wedstrijden. De fout 'kop op, je heb het goed' hebben jullie al ontdekt en verbeterd, maar in hetzelfde nummer was de oplossing van de 'zoek-je-rot-wedstrijd' het woord 'looser'. Wat de hel is een Looser. Misschien het Engelse 'verliezer', maar dat schrijf je toch echt als 'loser'. Dan misschien de overtreffende trap van het Engelse 'loose'. Dat betekent dat de oplossing dus 'losser' betekent. Dit slaat toch nergens op. Als jullie geen normaal antwoord kunnen verzinnen op de prijsvraag, stuur de prijs dan maar gewooon naar mij op.
Graag een normaal antwoord, anders stuur ik nog een brief.

Wouter van der Veen, Nieuwegein

Nooit gehoord van het oer-Nederlandse liedje 'Daar was laatst een meisje loos', Wauter? De meeste mensen kennen alleen het eerste couplet. Maar, Walter, wat denk je dat in de volgende coupletten met dat meisje gebeurt? Inderdaad, ze wordt almaar looser en looser. Je had het kunnen weten, wij staan er immers om bekend dat we zelden of nooit type-foutjes maken.
We hebben dan ook heel wat goede inzendingen binnen gekregen.



Tekening: Luuk Helleman, Den Haag

Geachte lezers en Apogee fans

Als Nederlandse vertegenwoordiger van Apogee Software, vinden wij het één van onze taken om ervoor te zorgen dat u als Apogee fanaat altijd volledig en correct wordt geïnformeerd. In het Power Unlimited blad; jaargang 2; Nummer 3; maart 1994, staat op bladzijde 65 een artikel over het spel 'Blake Stone: Aliens of Gold' van Apogee Software. Onderop die bladzijde staat een registratieprijs van f 30,-, echter om u geen valse hoop te geven, heeft de redaktie van het blad Power Unlimited ons hierbij de mogelijkheid gegeven om u op de hoogte te brengen van de correcte prijs van het spel, namelijk f 139,50. Voor dit bedrag heeft u het volledige spel, alle 6 episodes, met een full-color manual met hints en cheat codes. Mocht f 139,50 voor u te veel zijn, dan zou u kunnen overwegen om als eerst trilogie 1 van het spel te kopen, episodes 1 t/m 3, voor f 93,-.
Hopend u weer volledig op de hoogte te hebben gebracht.
Met vriendelijke groet,
HaSa Software Applications

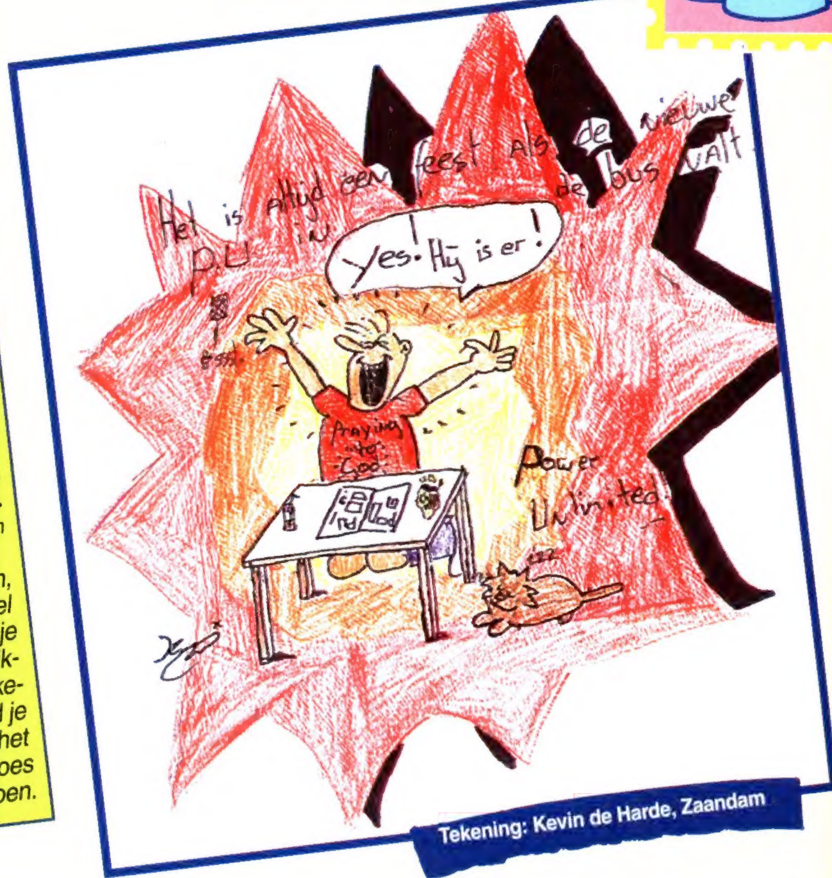
1006 CC AMSTERDAM



Koppie krauw

RAAAAAAAAAH!!! Hoe durven jullie mij zo te vernederen. Het is jullie vak denk ik. Voor diegenen die niet weten wie ik ben, ik ben diegene die een paar nummers geleden in Yo! Post stond met een brief over mijn gestoorde papegaai. Ik geef toe dat mijn papegaai niet volledige deuntjes nabootst, maar wel kleine geluidseffecten. Als jullie dit nog een keer doen kom ik met een heel leger (van papegaaien) om jullie plat te walsen. Anderzijds kan ik het jullie ook gewoon vergeven. En om mijn goeie wil te tonen heb ik een prachtige (ahum) tekening gemaakt over jullie blad. Als jullie maar niet denken dat ik het meen.
Kevin de Harde, Zaandam

■ *Sorry dat we zo grof waren, Kevin. En we vinden het ook heel erg wat er gebeurd is tussen je papegaai en die dikke, vette, likkebaardende kater op de tekening. Maar ja, dan had je papegaai ook maar niet het geluidseffect van een krolse poes moeten nadoen.*



Tekening: Kevin de Harde, Zaandam

Dweeb

Jullie hebben echt een heftig blad hoor. Maar haal die misvormde Dweeb, dat Power Quest-geval er uit. het vergalt heel dat blad. Ik kan het begin niet eens vinden. Maar voor de rest hebben jullie echt een kicken blad, niet zo duur als alle andere bladen waar gelijk je hele zakgeld aan op is. Dus die dweeb eruit en doorgaan zo.
Luuk Helleman

■ *De ontwikkelingen rond Power Quest raken in een stroomversnelling, de gemoederen zijn verhit. In ons vorige nummer vroeg de artist om een definitieve keuze van de lezer. DOORGAAN of STOPPEN? Voorlopig gaat de strijd nog gelijk op. Omdat ons blad al gemaakt wordt terwijl een nieuw nummer net in de winkel ligt, komen we pas de volgende maand met de uitslag. Het uur van de waarheid nadert, DE SPANNING STIJGT.*

Dear PU mag

Tot voor kort las ik alleen Amerikaanse vakbladen die mijn vriendje (tegen betaling) voor mij meenam van de Afcent (hij is namelijk van Amerikaanse afkomst). Totdat hij kort geleden terug moest naar de States. Jammer, but that's life. Terwijl ik wegkwijnde van verdriet, flitste het door mij heen: hoe kom ik nu aan computermags. Dat was ergens rond november. Sindsdien heb ik onder andere de Engelse mags NMS en CVG geprobeerd en hoewel deze op zich goede mags zijn, vond ik ze niet echt bevredigend. Tot een ander vriendje van mij me adviseerde PU te kopen. Eerst dacht ik:"Een Nederlands mag? Maar die zijn toch maanden achter en niet te vergeten zeer saai." Maar aangezien hij mij verzekerde dat het een zeer goed mag was en hij ook niet bepaald een leek op computergebied is, besloot ik het toch maar te doen. Toen ik de prijs zag dacht ik nog dat je voor f 4,95 niet veel kunt verwachten. Boy, was I wrong! Te gek dit mag. Dit was in februari en op het moment dat ik dit schrijf heb ik net het maartnummer gekocht. Net zo goed als het vorige, ongelooflijk maar waar. Complimenten en bye, bye.
Tom Driessen, Hoensbroek

■ *Thanks*

Kopieer-machine

Ik wil terugkomen op een vorig nummer. Bij Powersales stond een kopieermachine te koop en een bladzijde terug stond dat er geen illegale advertenties geplaatst mogen worden. Nou wil ik eens weten, is dat illegaal of niet? Zo nee, dan zou ik er ook wel een willen hebben. Hoeveel kost hij dan, waar kan ik hem kopen en hoe kom je dan aan lege cartridges of komt het op diskettes?
Stijn Thomaes, Oosterhout

■ *Het ging hier wel degelijk om een illegale advertentie en we hadden gewoon beter uit onze doppen moeten kijken. Bovendien is het heel dom van die advertentie-plaatser, want wat denk je als er gebeurt als de politie ons blad leest.*
Voor alle duidelijkheid willen we het hier nog maar een hardop zeggen. Power Unlimited wil niks met illegale software te maken hebben. Wij denken dat dat schadelijk is voor de business en dat daardoor op den duur de eerlijke consument de klos is, want die betaalt uiteindelijk toch. Wij maken dan ook geen reclame voor illegale kopieermachines en we zullen ook niet (meer) toestaan dat anderen dat doen.
Naar aanleiding van het journalistieke verhaal over kopieermachines in PU 3 denken sommige mensen dat Power Unlimited officieel net doet alsof ze het verschijnsel afkeurt, maar het ondertussen eigenlijk wel interessant vindt. Dat is dus een misverstand.

CD noppes

Een paar punten, geen rotopmerkingen. Ik koop jullie eerste blad, zie een prijsvraag. Ik stuur hem in. Een kleine maand later ga ik naar de boekhandel en koop, zoals altijd jullie blad. Ik kom thuis, kijk achterin en zie staan: we kunnen de uitslag nog niet bekend maken. Ik denk: *@$%#, kan ik nog een maand wachten op de uitslag. Eindelijk in nummer 3 staat de uitslagt ...en, en, en...ik sta er bij. OK, een troostprijs, maar het is beter dan niks.
Kan die E.C. zijn mond ook eens houden, want nu wint het Zuiden wel degelijk wat.
Wij naar Videoland, moeten we wachten op een soort cheque. 1 week, 2 weken. Pas na 4 weken komt die cheque binnen. Wij naar Videoland en we krijgen een CD-i speler mee. We sluiten hem aan en beginnen het spel 'Escape from Cybercity'. Dat was dus niks, ik snap niet dat jullie dat spel een 10 geven. Daarna 'Link', al net zo erg. Komen er een paar hagedissen met leggings aan die je dan moet mollen. Dat is dus ook geen 9 waard. Als laatste 'Tetris'. Nou, dat ging nog een beetje. Conclusie: CD-i is voor mij niets, nothing, noppes (gelukkig kregen we nog 'Oscars'.)
En dan nog een vraag: wat zouden jullie FIFA International Soccer als eindresultaat geven, dat is namelijk een

topvoetbalspel dat veel besproken is, maar door jullie niet gereviewed.
Arjan Bogers, Roosendaal

■ *Eerst hard roepen dat die beoordelingen van ons niet deugen en dan vragen hoe wij een voetbalspel beoordelen. In het volgende nummer dat verschijnt vlak nadat Ajax landskampioen is geworden en vlak voordat Nederland wereldkampiuoen voetballen wordt, bespreken we een groot aantal voetbalspellen. Effe wachte...*

Aan alle bemoeizuchtige watjes

Het is zo ver. Na het zien van de 5 Uur Show op RTL 4 een paar weken geleden, kreeg ik een angstig voorgevoel, dat vandaag na het zien van het aktualiteitenprogramma '2 Vandaag' werd bevestigd. De discussie is ook in Nederland van start gegaan; de mate van geweld in videospelletjes wordt te erg gevonden door de ouders van kinderen die deze spelletjes spelen. Het begon met een zekere dame waarvan me de naam ontschoten is (verdringing, denk ik); die zag wat voor spelletjes haar kinderen op de computer speelden en schrok hier zo van dat ze spontaan een brief aan Billy Clinton en Ruudje Lubbers schreef waarin ze hen waarschuwde en/of haar beklag deed over deze spelletjes. Ze bood ook een handtekeningenverzameling aan van een aktie die ze heeft gedaan; ze had wel achthonderd handtekeningen weten op te halen.
Nu vind ik het best dat ze dit doet, maar ze moet zich wel realiseren dat wij computer- en videospelletjes-spelers donders goed weten wat voor spelletjes wij spelen en dat we ook zelf kunnen uitmaken of we een spel wel of niet kunnen spelen als we vinden dat de mate van geweld te hoog is in deze spelletjes.
Ik wil als standpunt aandragen dat een Amerikaans geleerde heeft aangetoond dat geweld op de televisie meer agressie opwekt dan geweld in videospelletjes (sorry, tv-verslaafden); als je naar de tv kijkt en geweld ziet dan wekt dit meer je eigen agressie op omdat je het als kijker na wilt doen omdat het op tv zo mooi of leuk lijkt, je bent er passief mee bezig. Als je een spel speelt, dan ben je vaak in diepe concentratie en ben je aktief bezig met het geweld, met als gevolg dat je concentratie wordt beloond met het eind van het spel of met een bloederige scène die zich dan afspeelt. Het geweld heeft niet zoveel invloed omdat je er iets voor hebt moeten doen. Je zou dus kunnen zeggen dat je je uit door middel van de computer, dat de computer de uitlaat van je agressie is.
Veel ouders zijn het ook niet met de critici eens. Neem die van mij; ze vinden het helemaal niet erg als ik in Mortal Kombat de koppen van mijn tegenstanders afruk, ze vinden het zelfs wel geinig.
Dus ik zou willen zeggen: het geweld in die videospelletjes heeft helemaal niet zo'n invloed op ons gedrag en al die critici moeten niet zo zeuren over die spelletjes. Als zij ze te gewelddadig vinden moeten ze ze niet spelen. En ze moeten ons onze gang laten gaan want we weten zelf wel wat acceptabel is op ons gebied van expertise. En mocht zich het feit voordoen dat wij een spelletje te erg vinden, dan besluiten we zelf wel of we met dit spel willen verder gaan of niet. Daar is geen leek voor nodig om ons te vertellen wat wel en wat niet agressie-opwekkend is.
Dus zou ik het woord willen richten tot al die bemoeizuchtige watjes:"Laat ons in alle rust ons plezier hebben en bederf dit nou niet, we bemoeien ons ook niet met jullie zaken."
En doen jullie dat dan toch, dan sturen we het team van Mortal Kombat op jullie af om jullie mores te leren. Gnah, Gnah!
Cristian Konert, Slochteren

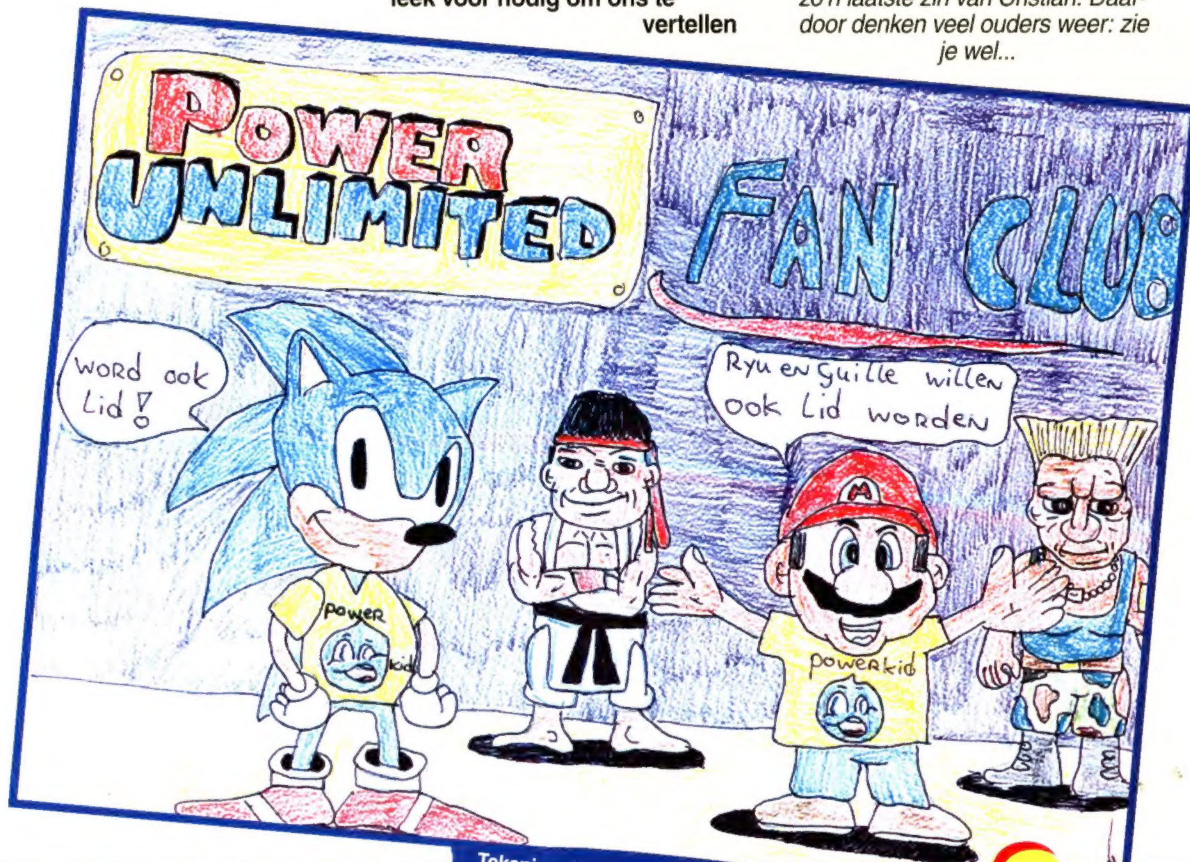
■ *Op de tv, waar ze liever ouders aan het woord laten dan jongeren/deskundigen, is de gewelddiscussie nog in volle gang. Bij ons, het vakblad waar de spelers zelf aan het woord komen, loopt de discussie niet zo hard. Blijkbaar denken jullie: lamalulle. Dat zegt Cristian in zijn brief ook: wij maken zelf wel uit wat goed voor ons is. Maar zo werkt dat niet bij ouders, bemoeizuchtige watjes van-huis-uit. Ouders zijn nu eenmaal uitgevonden om jou bij te brengen wat goed voor je is, net zo lang totdat je het zelf weet. Probleem is dat de meningen meestal verschillen over het moment waarop je het zelf weet. Dat is ook een kwestie van handigheid. Niet handig is bijvoorbeeld zo'n laatste zin van Cristian. Daardoor denken veel ouders weer: zie je wel...*

Plaatje wilde geen gaatje

In de vorige PU kregen we een brief van Geoffrey Maas over het bestaan van een Nintendo CD-Rom. Helaas was



Geoffrey's bewijsvoering (een afbeelding uit een Amerikaans Nintendo-boekje) op mysterieuze wijze verdwenen. (Wie heeft hier de hand in gehad?) We doen alsnog een poging het geheimzinnige apparaat te laten zien. Mocht er weer iets mis zijn gegaan, dan is dat geen toeval meer. Nintendo ontkent overigens het bestaan van een dergelijk apparaat.



Tekening: Vladimir Lam, Lelystad

NIEUW !

SONIC Dance





Onder de naam Sonic Dance meent Sega zich andermaal in de muziekbusiness te moeten begeven. Hopeloos gewoon. Voorzien van de aanbeveling "Pure Energy!" heeft het Sonic-kartel achttien al eerder op CD en plaat uitgebrachte dansnummertjes bij elkaar gesprokkeld. Wanneer het de bedoeling is dat je dit CD'tje draait als je Sonic the Hedgehog aan het spelen bent, denk ik dat je te veel gaat trillen om je zuurverdiende ringetjes lang te behouden. Welgeteld staan er maar drie groepen op die wat mij betreft het afluisteren net waard zijn: Tag Team met "Whoomp!", Tony! Toni! Toné! met "If I Had No Loot" (tja, wat dan?) en last but not least de dames van En Vogue met "My Lovin'".
Over 2 Brothers on the 4th floor met "Never Alone" kan ik kort zijn: spring eraf! Hoewel ik mij wederom niet al te populair zal maken bij de PU-lezers mag 2 Unlimited met "Maximum Overdrive" van mij met de twee broeders meespringen. Ik heb één advies voor Sega: spelletjesmaker, blijf bij je leest!

THE ORB

Van een geheel andere orde en dè CD om te draaien als je aan het gamen bent is "Live 93" van The Orb. Speciaal geschikt als je moe wordt van telkens weer hetzelfde opgefokte deuntje wanneer je je cart in de spelconsole start. Het collectief van geluidskunstenaars dat zichzelf The Orb noemt, is geniaal in het boetseren van geluid. Ze hebben de beste live-optredens in 1993 aan elkaar gesmeed en het resultaat mag er zijn: een prachtig uitgegeven dubbel-CD met maar liefst 140 minuten oorverwennende ambiëntklanken. Het mooie van deze muziek is dat je er geheel van tot rust komt en je je daardoor in opperste concentratie aan computerspelletjes kan wijden. Een zevenmijlssprong rustgevender dan de Sega artiestenstal, die zich tegoed doet aan jouw zenuwen.
Sonic Dance - div. artiesten (Polydor)
Live 93 - The Orb (Island).

NO-COMPUTERS GAMES DAY

Zaterdag 5 Maart organiseerde spellenwinkel Compendium in Amsterdam haar voorjaarsconventie, de COMCON. Hier konden spelers van alle soorten spellen (BEHALVE COMPUTERSPELLEN!) zich druk maken om moorddadige vampiers, explosieve toverspreuken en verdwijnende 'magic-cards'. Van 10 uur 's ochtends tot 6 uur 's avonds werd er op vele tafels gespeeld, geschilderd en geruild.

GEEN COMPUTERGAMES ?

Nee! In de hele zaal geen computergame te zien. Er waren wel veel 'rollenspel-sessies'. Een spelleider vertelt hierbij een groepje mensen een verhaaltje waarin deze mensen zelf beslissingen kunnen nemen. Het is dus een soort 'levend boek'. Steeds als er iets gaat gebeuren, kunnen de spelers zelf bepalen wat hun 'karakter' gaat doen. Op deze manier kun je avonturen beleven in alle werelden die je maar kunt bedenken. Op de conventie werd er ook een toernooi georganiseerd door de RPGA (Role-Playing Gamers Association). In dit soort toernooien gaat het erom welke speler het beste zijn 'karakter' speelt aan tafel. Karakters bij AD&D zijn bv. een Elf, een Dwerg of 'gewoon' een Mens. Zij hebben 'beroepen' als 'Wizard', 'Fighter' of 'Thief'.



KAARTJE, KAARTJE..

Op het podium waren mensen druk bezig met het kaartspel 'Magic, the gathering'. Twee spelers met ieder hun eigen pak 'magic'-kaarten gaan tegenover elkaar zitten en leggen dan om de beurt een kaart uit hun hand op tafel. De regels zijn niet echt moeilijk, maar de veelheid van verschillende kaartjes bracht wel een enorme ruilgekte op gang. Van dit spel zijn dan ook vele uitbreidingssets te koop en net als bij voetbalplaatjes krijg je er maar een paar per pakje. De ruilwoede bereikte een toppunt toen bleek dat de allernieuwste set voor het eerst verkrijgbaar was op de conventie !

DE PRIJSUITREIKING !

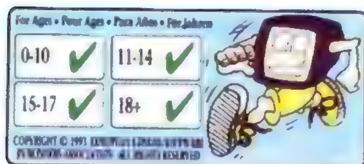
Voor ons (Ben, Adam, David en Edward) was het hoogtepunt de prijsuitreiking van de winnaar van de PU-prijsvraag. De winnaar, Ronald Brands uit Lichtenvoorde, was helemaal naar Amsterdam afgereisd om de prijs in ontvangst te mogen nemen. Voor hem was het helemaal een speciale dag, omdat Amsterdam zelf al veel interessants te bieden had. Zijn prijs was het spel 'Dark World' van Selecta waarin de spelers door allerlei gangen naar de schatkamer moeten zien te komen en veel monsters moeten verslaan. Wij hopen dat hij er veel plezier aan zal beleven en dat het hem niet te veel van zijn SNES afhoudt !



NIEUW !

Adviesleeftijden

Vanaf 1 mei worden alle spellen van handelaars die zijn aangesloten bij de ELSPA (European Leisure Software Publishers Association) voorzien van een sticker waarop staat voor welke leeftijdsgroep het spel geschikt is. Er komen vier categorieën: van 0 tot 10, 11 tot 14, 15 tot 17 en 18 jaar of ouder. De uitgevers van de spellen mogen zelf bepalen in welke categorie een bepaald spel valt en ze mogen zelf bepalen of er sowieso een leeftijdsaanduiding op hun spellen komt. Het gaat hier namelijk niet om wetten, maar om vrijwillige richtlijnen die juist zijn bedoeld om overheidsingrijpen te voorkomen. De nieuwe leeftijdsaanduidingen werden vorig jaar door alle ELSPA-leden aanvaard. Een aantal leden heeft nu alsnog bezwaren geuit tegen de richtlijnen, en dan met name tegen de manier waarop de leeftijdsadviezen worden gepresenteerd. Ten eerste zouden de



vier mogelijkheden, waarvan de uitgever er een kan aankruisen, te ingewikkeld zijn. Ten tweede vraagt men zich af of het logo van de monitor op gymschoenen wel geschikt is voor de geavanceerde interactieve entertainment-industrie van de jaren negentig. Kwestie van smaak, menen wij. Of toch van leeftijd?

OPGELET

De beurs Games '94 die van 8 tot en met 10 april, als onderdeel van InterExpo '94, zou worden gehouden, is verplaatst naar vrijdag 22 april to tn met 24 april in de Jaarbeurs. Info 070-358 89 29.

BitWars in VAPORSPACE

De strijd om de console van de toekomst te maken is in volle hevigheid losgebarsten. Atari's Jaguar en 3DO lijken het af te moeten leggen: 3DO heeft zelfs de bijnaam 3DOA gekregen, wat Dead On Arrival betekent.



Het gevecht spitst zich momenteel toe op de wondermachines die Sega en Nintendo ons beloven. Fantastische, niet bestaande Vapor-Ware. Het blijft vooralsnog vooral een woordenstrijd. Sega heeft het over hun 'Super 32X' terwijl Nintendo Project Reality om de 'Mega-Memory' cartridge heenbouwt. Heren, waar zijn we nou helemaal mee bezig?

SEGA TITAN

Het was bekend dat Sega bezig is de 32bit Saturn te maken die ergens rond de Kerst in Japan en Amerika uit zal komen. Het was verbazend maar ook verheugend om te horen dat Sega naast de Saturn, die CD-ROM en cartridge gebaseerd is, ook nog de Jupiter gaat maken: hetzelfde apparaat maar alleen voor cartridges (en misschien dat hij aansluitbaar wordt op de MegaCD). De Jupiter wordt de gamersmachine en zal rond de 600 gulden gaan kosten, de Saturn is het multimedia apparaat voor de volwassene en kost rond de 900 piek. Nog meer nieuws: Sega is ook bezig de volgende 'next generation' 64bit arcade hardware te ontwikkelen onder de naam Titan. En toen kwam deze informatie in onze brievenbus terecht...

SONIC IS AN ALIEN

In het dampende persbericht zette Sega trots uiteen dat ze bezig zijn een 32bit hardware upgrade voor de huidige MegaDrive te maken. Op deze 'MegaDrive 32', ook wel 'Mars' genoemd, zullen alle bestaande 16bit MegaDrive- en Mega CD games gespeeld kunnen worden. De Mars wordt een cartridge die zo in de MegaDrive gefloept kan worden en zal dezelfde twee 32bit Hitachi SH2 RISC chips en 24bit DSP chip herbergen die de Jupiter en de 'Saturn' mogelijk maken. Aan het eind van dit jaar zal de Mars voor ongeveer 499 gulden te koop zijn.

WAY PAST COOL

Ondertussen in Kyoto en Californië bouwen Nintendo en Silicon Graphics aan Project Reality, 'het revolutionaire 64bit 3D Nintendo Systeem', dat men eind 1995 voor 500 gulden wil gaan verkopen. Door deze prijs wordt het apparaat op cartridge gebaseerd, al beweert Nintendo dat de minimaal 100Mb cassettes die zij ontwikkelen, zo'n twee miljoen keer sneller zullen zijn dan de huidige CD-ROM's.

MORTAL REALITY

Nintendo heeft de volgende tactiek verzonnen om hun spelers en spelontwikkelaars aan de 64bit ervaring te laten wennen. Aan het einde van dit jaar zal de spelcomputer uitgebreid geïntroduceerd worden in een versie voor de speelhallen. Nintendo heeft om die reden het Amerikaanse bedrijf Midway, de fabrikant van de MegaSellers NBA Jam en Mortal Kombat, aan zich gebonden. Als de 'joint →

NIEUW !

venture' Williams/Nintendo Inc. gaan beide grootheden het gezamenlijke avontuur aan om Nintendo in de arcades en MidWay in de huiskamers te krijgen. Het is boeiend te zien hoe Sega en Nintendo, de twee alleenheersers in videogameland, zich wapenen voor de multimediale toekomst. Nintendo heeft geld zat en kan daardoor veel tijd uittrekken om de beste technologie aan te wenden voor een nieuw succesapparaat. De ingekochte partners Silicon Graphics en MidWay zijn dan ook de enige die het futuristische Project Reality mogelijk zouden kunnen maken. Sega, daarentegen, is afhankelijk van het geld dat ze verdienen door constant nieuwe produkten te lanceren, en moet dat blijven doen. Door drie nieuwe hardware-apparaten (1 cartridge en 2 consoles) in de komende 18 maanden uit te brengen denkt Sega niet alleen hun spelers naar een nieuwe generatie spelmachines te begeleiden, maar er ook een gezonde bankbalans op na te houden. PU zal het op de voet volgen.

Volgende maand: wat doen Sega en MicroSoft bij elkaar?

BitWar Statistic

SATURN

Format: CD-ROM en cartridge
CPU: 2x Hitachi SH2 32bit RISC Chip, 24bit DSP
Kleuren: 16.277.216
Kloksnelheid: 27MHz
Instructies per seconde: 50 miljoen
Prijs: naar schatting Fl 900,-
Introductie: november 1994
Eerste spelen: Virtua Fighter, Daytona

PROJECT REALITY

Format: cartridge
CPU: 64bit MIPS RISC chip
Kleuren: 16.277.216
Kloksnelheid: 100MHz
Instructies per seconde: 100 miljoen
Prijs: naar schatting Fl 500,-
Introductie: najaar 1995
Eerste spelen: Killer Instinct, Mortal Kombat III (?).

ULTRAVERSE CD-ROMIX



Is het een vogel, is het een vliegtuig, nee, het is Super CD-Rom. Het zilveren schijfje neemt een vogelvlucht nu het andere dingen begint te herbergen dan encyclopedieën en oude jaargangen van De Volkskrant. Na het succes van de games, verschijnen nu ook comics op CD-Rom. Check it out!

BRAKKA BRAKKA BRAKKAA

"Come to Daddy, Schmuck." Op een met bloed doordrenkt slagveld, te midden van een hels kabaal, richt de UltraMan HardCase met een laatste krachtsinspanning zijn zwaargehavende lichaam op. Naast hem liggen de doorregen resten van Forsa, eens fier medestrijder in hun team 'The Squad'. De oorzaak, een woedend ielkrijsend AlienBeest, bijt ondertussen, SKWAAT, het onderlichaam van DJ Blast, z'n andere kameraad af. HardCase wil ingrijpen maar DJ brengt nog net uit: "Red StarBust, red jezelf, ik ga mijn ultieme superkrachten aanwenden. Vlucht, vlucht..." UHNV. Met de bewusteloze StarBurst in zijn armen springt HardCase net op tijd een kilometer de lucht in, PVUWGG, misschien wel twee want de drukgolf die zijn ontploffende collega Blast veroorzaakt, is voorbij nucleair.

AWA KAWAAH KAWOOM

"I'm Prime, you pervert", roept een tiener die zichzelf plotsklaps door een bovennatuurlijke groeispurt terugvindt in de huid en het pak van een SuperHero. De ongelukkige die hij uitscheldt en vervolgens, CHUD, afranselt is zijn gymleraar die hij heeft betrapt op het betasten van meisjes in de kleedkamer. En, SVUNG, weg is de ziedende Held, op missie naar de volgende misdaad.



CHUNK CLAK CHIISH

"We're all friggin' freaks!" Woedend ramt Val met haar vuist, CUNK, de betonnen muur aan barrels. Ze kan ter plekke alles en iedereen letterlijk in vuur en vlam zet-

NIEUW !



ten. Zoals die cipier die haar op een nacht in haar cel kwam opzoeken. "Zo, jij bent een lekker wijfie." Zijn laatste woorden waren; "Laat mij eens zien hoe heet je bent." KWUFF. Onverstoorbaar staat Ray, een reusachtige baksteenman, met zijn rug naar haar toe. "Mmm", neuriet hij, "FSSHHI" klinkt. Hij neemt een stap naar achter en zegt: "Jullie zijn m'n enige vrienden. We zijn freaks, dat zeker, maar we zijn het samen. We zijn een 'gang', ik wil voortaan Boom Boy genoemd worden." Op de muur wordt versgespoten graffiti zichtbaar. Er staat: FREEX.

NEXT ISSUE:

Malibu ComiX geeft stripboekjes uit waarin hun superhelden uit de UltraVerse Serie: HardCase, Prime en Freex, keer op keer ten strijde moeten trekken tegen allerlei Kwaad. Onze strip-expert PJ



classificeert hun als 'bimbo heroes'; de ware Action Heroes in de hedendaagse comicschappen zijn SPAWN, PITT en The MAXX. Toch geeft Malibu ComiX een leuke twist aan de avonturen van hun helden door ze ondersteund met voice-overs en geluidseffecten op CD-Rom te zetten. Het is niet leuker of beter dan de traditionele comics, maar anders, een nieuwe invalshoek en een welkome aanvulling op ieders zwellende verzameling CD-Rom titels. De CD-RomiX zijn spijtig genoeg wel tien keer duurder dan hun papieren voorgangers, een gulden of vijftig ben je per titel kwijt.

AXIS THE GAME-CHEATER

Axis is een klein computerprogramma dat een 'Data Commando' naar het geheugen van je PC stuurt. Als je een spel speelt dat Axis kent, krijg je naar keuze driedubbele vuurkracht, eeuwige levens, extra harde klappen en ga zo maar door.

Axis werd gemaakt door Sam Caughron en John Mortensen van Baseline Publishing. Ze programmeerden Axis met een lijst van geheugenplaatsen die belangrijke informatie bevatten, zoals het aantal levens dat je in een spel krijgt. Een speciale toetsencombinatie activeert deze geheugenplaatsen.

De eerste uitgave van Axis de Gamecheater bevat cheats voor de volgende spellen: A-Train, F-117A Stealthfighter, Lemmings 1, 2 en More, Spear of Destiny, Streetfighter, Secret Weapons of the Luftwaffe, Jet Fighter 2, F-19 Stealth fighter, Thunderhawk, Ultima 6, FreeDC, Blue Max, Mario is Missing, Carmen San Diego Delux en Time, Falcon 3, Wing Commander, X-Wing, Castles 2, Nova 9, Thexder 2, Flash Back, Megafortress, Civilization, PGA Tour Golf, Gunship 2000, Silpheed, War in the Gulf, Xenobots, Prince of Persia 1 en 2, Indiana Jones-Atlantis en Crusade, Stunt Driver, Spectre, SimEarth, -Ant en -City, Siege, D/Generation, Railroad Tycoon, Stellar 7, Armour-Geddon, Dune 2, S.C.out, Dogs of War, Populous 2.

CHEAT-TOETSEN

Een 286 PC is voldoende voor Axis. Een cheat activeer je door Axis te starten en daarin het spel uit te kiezen waarvoor je een cheat zoekt. Je krijgt twee rijen te zien: een rij met namen van spellen en een rij met de mogelijke cheats. Voor elke cheat bestaat een andere toetsencombinatie die je zelf naar keuze kunt veranderen. Al deze combinaties bestaan uit Control, Shift of Alt plus een letter, cijfer of leesteken. Als je de gewenste cheattoetsen hebt gevonden, kun je vanuit Axis direct het spel starten. Dit moet vanuit Axis, omdat het programma zich in het geheugen moet plaatsen om te kunnen werken.

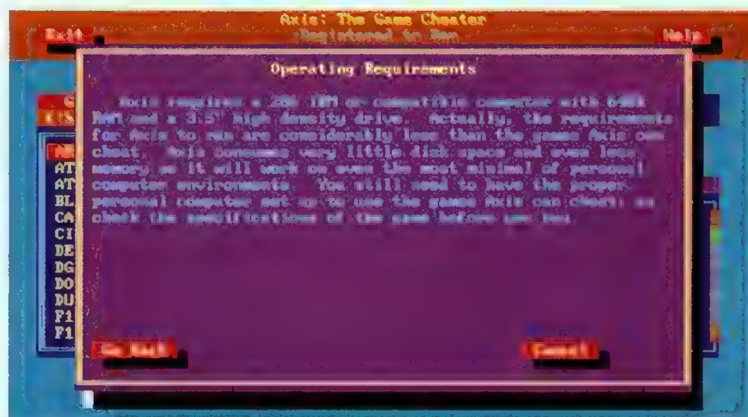
AXIS UPDATES

Voor de duidelijkheid: als Axis een cheat kent voor een bepaald spel, wil dat nog niet zeggen dat die cheat ook geldt voor een deel 2 of 3 van dat spel. Het valt te proberen, soms werkt het, maar vaak staan in andere delen de geheugenplaatsen anders ingedeeld en in die gevallen kan Axis er niets mee. Daarom zijn ze bij Baseline Publishing voortdurend bezig met het zoeken naar nieuwe cheats voor nieuwe spellen. Geregistreerde gebruikers van Axis kunnen deze updates tegen een zacht prijsje aanschaffen.

MAAR...

Dat was al het goede nieuws. Er is echter een maar: Axis the Gamecheater is nog niet officieel in Nederland verkrijgbaar. Op het ogenblik is Baseline Publishing in onderhandeling met een aantal mogelijke Nederlandse importeurs en ze hebben ons laten weten dat we het horen zodra ze een geschikte importeur hebben gevonden. En zodra wij het horen, horen jullie het natuurlijk ook.

Voor degenen die echt niet langer kunnen wachten: in Amerika kost Axis $ 39,95 en het telefoonnummer van Baseline is 09-1-901-682-9676.



COMBINATIES

Bijzonder handig is de mogelijkheid om meerdere cheats aan dezelfde toetsen toe te kennen. Zodoende kun je bijvoorbeeld met één druk op de toetsen je ammo voorraad aanvullen, je gezondheid opvijzelen èn een tegenstander uitschakelen.

NIEUW!

Prijswinnaars "ZOEK JE ROT"

PU Nr.3 maart 1994. **Goede oplossing 'Looser'**
Prijs: 20 originele Melin Streetfighter II plakalbums

Harm-Peter v/d Hurk/Bakel/ **Richard d'Haan**/Ter Apel/ **Sjoerd Muller**/Beekbergen/ **Lyangelo Vasquez**/Spijkenisse/ **Boris Jansen**/Tilburg/ **Maarten van den Brink**/Harmelen/ **Mirjam van Zwienen**/Capelle a/d IJssel/ **Wouter Dortmans**/Veghel/ **Paul [illegible]**/Heerlen/ **Maarten de Bruin**/Nieuwegein/ **Erik van Olderen**/Zaltbommel/ **Bas Reus**/Andijk/ **Mustafa [illegible]**/Delfzijl/ **Daniël Lutisan**/Drachten/ **Hanno van [illegible]**/Scherpenzeel/ **Raf Mommeyer**/Zonhoven (B)/ **[illegible] van de Spreng**/Loenen/ **Stephan [illegible]**/Breskens/ **Jeroen Klein**/Bergen op Zoom

PINBALL *the next generation*

Je eigen videospel krijgen is voor veel (teken)filmfiguren het hoogste dat ze ooit zullen bereiken. Terecht natuurlijk dat dit door velen wordt gezien als het hoogtepunt van hun carrière, maar er is nog een andere eer die alleen de allerbesten uit de filmwereld te beurt valt; je eigen flipperkast. Williams Electronic Games liet ons weten dat er met ingang van heden geflipperd kan worden op een Star Trek: The Next Generation Flipperkast. Op deze kast kun je op de eerste plaats natuurlijk een stevig potje flipperen, begeleid door de muziek en de stemmen uit de gelijknamige televisieserie. Daarnaast is deze kast voorzien van een 'Holodeck Video Mode', een ingebouwd spel waarbij je een space shuttle door een ondergronds doolhof moet manoeuvreren. Enige probleem is dat dit onderdeel zo leuk is dat het bijna jammer is om weer terug te moeten naar het flipperspel zelf.



POWER PC = DE MACINTOSH EN DE PC IN ÉÉN!

De PC is veel beter dan de Macintosh!" Nietes, welles, nietes... Een vaak gehoorde techno-rivaliteit die ook op bij de PU redaktie terug te vinden is. Logisch, want de Mac-gebruiker kijkt jaloers toe hoe het ene na het andere toffe PC spel aan zijn neus voorbij gaat; hij moet maanden wachten voordat het spel heel misschien voor de Macintosh zal verschijnen. Logisch, omdat de PC-gebruiker jaloers toekijkt hoe z'n Mac-rivaal met de klik van de muis meteen in het spel zit terwijl hij zelf knarsetandend van frustratie zit te klooien met extended, expanded, high en low memory, gamepoorten en incompatibele geluidskaarten.

NIEUW HART

Met de in maart geïntroduceerde nieuwste computer van Apple, de PowerMac, komt er hopelijk een einde aan deze flauwekul. De PowerMac kan namelijk zowel Macintosh als DOS en Windows draaien. Dat is mogelijk omdat het hart van de computer uit de nieuwe PowerPC chip bestaat. Deze chip die door aartsrivalen Apple en IBM in samenwerking met chipfabrikant Motorola werd ontwikkeld, is zo snel dat het DOS en Windows software kan vertalen (emuleren) terwijl het toch nog redelijk rap draait. Althans dat is de bedoeling. In dit vroege stadium is de PowerMac ongeveer met een 386, 25MHZ te vergelijken maar in de herfst hopen de fabrikant de machine tot een 486 op te schroeven. Een prachtige ontwikkeling; of je nou een PC of Mac spel in de machine plugt, je kunt gewoon aan de slag! Maar de PowerMac komt het best tot z'n recht als je een spel speelt wat speciaal voor de nieuwe chip is geschreven. De chip is namelijk al sneller dan de Pentium chip van fabrikant Intel. Dat betekent dat de spelletjes nu eindelijk echt 3D kunnen worden, dat flightsimulators zonder schokken over het scherm scheren en dat fotorealistische beelden werkelijkheid gaan worden. Het gerucht doet al de ronde dat ID Software bezig is om Wolfenstein en DOOM voor de PowerPC te ontwikkelen maar Power Unlimited kon dit niet bevestigd krijgen. Wel is reeds de eerste Flightsim voor de PowerPC op de markt. Flying Nightmares van Domark is een Harrier II jachtvliegtuig dat zowel op de 'gewone' Mac als op de PowerPC draait.



PRIJZIG

De PowerMac is helaas aan de dure kant; het minimale model kost om en nabij de 6000 gulden. Dat is de prijs die je betaalt voor de nieuwste hypermoderne technologie. Voor die prijs krijg je natuurlijk wel twee machines in één. Bovendien is het gewoon een kwestie van wachten totdat de prijzen zullen kelderen. Hopelijk worden de PC en Mac rivalen dan dikke vrienden die samengeschoold rond één computer zullen genieten van de computerspelletjes zonder elkaar te betwisten welk systeem nu beter is.

POWERPLAY

AMIGA CD³²™

DE EERSTE 32-BIT GAME CONSOLE TER WERELD!

256.000 KLEUREN OP JE SCHERM!





Dit is powerplay. Dit is de eerste 32-bit Game Console ter wereld.
Dit is de Amiga CD32 van Commodore.
Met meer power, meer kleuren (256.000 op scherm uit een palet van 16.800.000 kleuren!) en meer mogelijkheden. Zoals het afspelen van muziek CD's, karaoke CD's, videoclips, videofilms en natuurlijk de mooiste, snelste en spannendste spelletjes. De Amiga CD32, nu bij je Commodore dealer.

BELEEF 'M!



Commodore

Commodore BV, Postbus 8192, 1005 AD Amsterdam.
Tel.: 020-681 54 64, Fax: 020-682 93 18.

EVEN VOORSTELLEN

De jury, de mannen van de punten. Naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen spelen ze de spellen. Ze worstelen zich door de handleiding, mishandelen hun joysticks en joypads. Liters koffie en cola, veel te veel sigaretten. En dan, vaak na dagen ploeteren en piekeren, delen ze de punten uit. Streng maar rechtvaardig.

ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredakteuren? Dat kan. Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden?
Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt.
Bemoei je er gerust mee, schrijf!
Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.

Postbus 9194,
1006 CC Amsterdam



ADAM

Voorjaar. De bloempotjes met eigen kweek staan alweer in de vensterbank. Bloesjesdag is hij zonder kleerscheuren doorgekomen. Adam neuriet. Deadlines opgepast!

Spel van de maand: Virtua Racing



BEN

Ben 'The Man'. Dead is the name, line is the game. Heeft geen enkele last van seizoensinvloeden, want een zeer gelijkmatig karakter en alweer enige tijd vaste verkering.
Is dan ook altijd op tijd. Op zíjn tijd.

Spel van de maand: Vals spel!



BJØRN

Of het door Cammy kwam, door het voorjaar of door Irene Moors, dat is niet duidelijk, maar Bjørn wil bij de televisie. Mag beginnen bij Telekids als spelletjes/Betacam-operator. Het is nog wat vroeg voor een Televizierring-nominatie.

Spel van de maand: Space Ace



DAVID

Wilde eigenlijk astronaut worden. Slechte ogen, een valse beet en wat ellebogenwerk van Wubbo Ockels stonden een hemelse carrière in de weg. Bespreekt nu bij voorkeur flightsimulators en spaart voor een cursus hanggliden in de Ardennen.

Spel van de maand: Rage in the Cage



KEES

Kent geen seizoenen. Op de radio is het altijd donker, rap verdraagt zelden het daglicht. Voorzitter van de Jules de Corte fanclub en bekend Roy Orbison imitator. Doet jullie volgende keer voor één keer de groeten over de radio. Luister maandagavond naar Radio 3.

Spel van de maand: Sky Blazer



MICHAEL

Lente roept bij Michael associaties op van een tussensprint naar het overgangsrapport. Even wat onvoldoenden wegwerken, even een tussensprintje. Extra paginaatje schrijven, buffertje opbouwen voor een lange, lange zomer van uiterste luiheid.

Spel van de maand: Cobra Mission



THOMAS

Drie onzekerheden hangen nog boven de reis van Thomas naar de Verenigde Staten. Komt hij dit land uit als vervangend dienstplichtige, komt hij dat land in als subversief element en kan hij daarna weer terug hierbinnen als we hem eenmaal kwijt zijn. Hij gaat toch, de avonturier.

Spel van de maand: Spin Master

Tekening: Rob Campman, Laren (N-H)

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD

GRAPHICS
Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten lezen barstende koppijn.

GELUID
Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

PLUS- EN MINPUNTEN
Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel.

HOUDBAARHEID
Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-TAKTIEK
Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

HET EINDCIJFER
1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

5-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen, maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.

9 en hoger. Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM.
Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.



IN DE BALKEN

SPEL-COMPUTER
Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is.
Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

PRIJZEN
Ook in de balken staan de prijzen vermeld.
Hier moet je even opletten.
Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen.
De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

eindoordeel



POWERKID is enthousiast. Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.



POWERKID twijfelt. Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.



POWERKID waarschuwt. Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.

Dank! Dank!
Spellen en spelcomputers om op te spelen werden ter beschikking gesteld door:

ATARI,
Vianen (03473-72272)
NINTENDO,
Nieuwegein (03402-51300)
INTERSERVICES,
Tiel (03440-14234)
SEGA NEDERLAND,
Postbus 266, 1270 AJ Huizen
OMEGA ELECTRONICS,
Ede (04754-87444)
VANDEWATER ENTERPRISE,
Amsterdam (020-4080205)
COMPUTER COLLECTIEF,
Amstel 312, Amsterdam
(020-6223573)
VIRGIN MEGASTORE,
Amsterdam
COMPENDIUM,
Hartenstraat 14, Amsterdam
(020-6381579)
COLUMBIA TRISTAR,
Hilversum (035-250700)
HOMESOFT,
Haarlem (023-311241)

SUPER A

"Aan de vooravond van de invasie in het jaar 20XX..." begint de handleiding van Super Air Diver. Zoals gebruikelijk bij oorlogsspelletjes, wordt de lezer op het verkeerde been gezet. Alsof oorlog een spannend jongensverhaal is, word je aangemoedigd om eventjes een aantal regionale conflicten met de wapens in de hand op te lossen. Fout, geweld is geen oplossing! Geweld hoort thuis in videospelletjes en nergens anders. Zo, tot zover mijn stichtelijk woord; over tot de orde van de dag. Super Air Diver geheten.



Are we in the air?

VLIEGENDE START

Super Air Diver is een 3D Flight Sim van het soort zoals ze normaal gesproken alleen op de PC verschijnen. Je point-of-view is recht achter een F-14 Tomcat van de Amerikaanse NAVY, net alsof je achter je eigen vliegtuig hangt. Bovenaan je scherm bevindt zich de Head Up Display met gegevens over de hoeveelheid raketten, brandstof en de positie van jouw vliegtuig ten opzichte van de vijand.

Je bestuurt de jet met de D-pad en gas geven doe je door de R-knop ingedrukt te houden. Druk je de R-knop eventjes kort in, dan activeer je de na-verbrander. Met de L-knop neem je gas terug en als je deze knop kort indrukt, stel je de luchtrem in werking. Door naar links of rechts te sturen, terwijl je de na-verbrander in werking stelt, maak je een rolbeweging om de as van het vliegtuig. Erg handig om achtervolgers af te schudden, maar ook geschikt om scherpere bochten te maken dan je door gewoon sturen kan.

ALUMINIUMSNIPPERS

Toeters en bellen zitten onder de gekleurde knoppen. Je hebt de beschikking over twee soorten raketten, een mitrailleur die 6000 kogels per minuut kan afvuren en een Decoy Launcher die lichtkogels of aluminiumsnippers uitwerpt om hitte- en radar zoekende projectielen te kunnen ontwijken. De missies zijn afwisselend te noemen. Bij missie 1 moet je achter een aantal vijandelijke vliegtuigen aan. De zuivere besturing en de wendbaarheid van het vliegtuig is even wennen, maar met wat handigheid blaas je in no time het ene na het andere vijandelijke vliegtuig uit de lucht. Aan het eind van missie 1 zit een baas, een moeilijk te verschalken F-111. Ga erachter hangen, gebruik je luchtrem en druk met je duim op alle drie de wapenknoppen tegelijk en de baas wordt je knecht.

VLIEGEND WILD

Bij de tweede missie adviseer ik je om de A-10A Thunderbolt te kiezen. Je moet namelijk een aantal gronddoelen onschadelijk maken. Dit vliegtuig heeft onder de piloten niet voor niets de bijnaam "The Aardvark" (miereneter). Doordat de neus zit volgebouwd met een bijzonder zwaar kaliber Gatlin-gun, heeft deze turbine-aangedreven Pinokio van de Amerikaanse luchtmacht inderdaad een ietwat dierlijk uiterlijk. Dat maakt dat hij gronddoelen verslindt, zoals een tapir dood en verderf zaait in een mierenhoop. En dat laatste is tenslotte het doel van Super Air Diver.



A-10 in aktie.



Super Air Diver is de eerste Flight Sim op de SuperNES, die de simaktie op de PC evenaart. Weergaloze 3D-graphics gecombineerd met een bijzonder directe besturing geven je het gevoel alsof je van je stoel afvalt als je een scherpe bocht maakt. De aktie blijft boeien, niet in het minst omdat elke air-to-air missie wordt afgewisseld met air-to-ground combat. Vijandelijke projectielen ontwijken maakt een wezenlijk onderdeel uit van het luchtgevecht en ook dit is zeer realistisch uitgewerkt. Kortom, mijn klapper van de maand.

MICHAEL



Tornado in aktie.

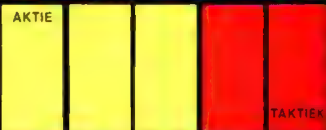
RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,0

- 3D graphics
- Vliegende Pinokio
- Zuivere besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP





Power Premium

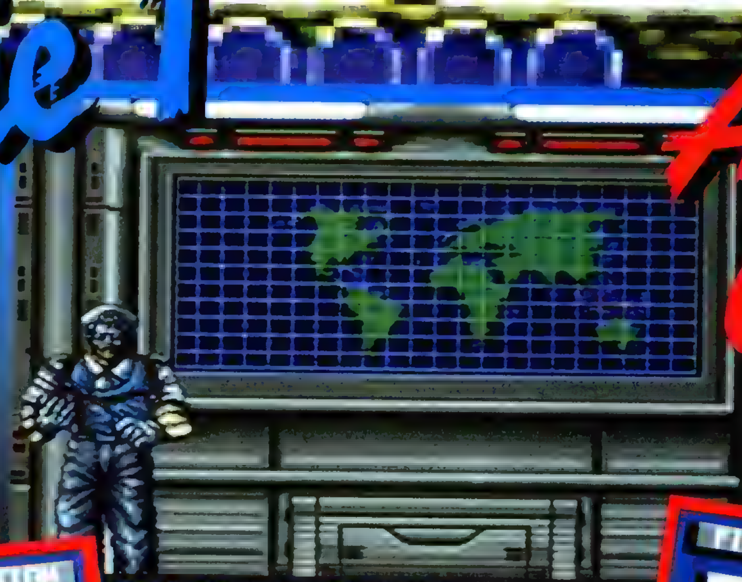
SNES

Prijs: ƒ 179,00 • Fabrikant: Sunsoft

AIR DIVER

Missie 1

Air to Air Combat



Ons luchtruim wordt bedreigd: Fighter pilots, scramble!

FIGHTING PLANE INFORMATION

F-14D "SUPER TOMCAT" USA

The F-14D is a high-speed aircraft that can carry a heavy missile load. Its advantage is a long-range strike capability.

De trots van de Amerikaanse luchtmacht: de F-14 Tomcat.

WEAPON EQUIPMENT

SIDEWINDER | 50Kg | 56/56

Sidewinder is a heat seeking missile that can follow enemy heat trails.

SPARROW | 120Kg | 58/58

Sparrow, is a radar guided missile effective without a visual on the enemy.

9760Kg / 9800Kg

Hittezoekers en radarvolgers.

FIGHTING PLANE INFORMATION

FS-X JAPAN

The FS-X can out maneuver other aircraft. Its missiles are computer controlled and are very accurate.

De Japanse F-16: de FS-X.



Baas-Bogey ge-wrecked.

SUPER AIR DIVER

Missie 2

Air to Ground Combat



De vijandelijke basis. Search and destroy.

FIGHTING PLANE INFORMATION

The A-10A bomber has a high mission turn around time. Missile load is limited: but it has a powerful Gatling cannon.

A-10 alias "the Aardvark".

WEAPON EQUIPMENT

Napalm is used in general ground attack, but is not effective with armour.

The Maverick is effective for any target but only within a limited range.

Napalm en laserguided mavericks.

FIGHTING PLANE INFORMATION

Tornado is a high-speed low-altitude attack plane. There is no Vulcan cannon, but it can carry a large missile payload.

De trots van de NAVO: de Tornado.



De "Aardvark" op zoek naar truffels.



Tornado blast basis.



... en truffels zitten in de grond.



Tornado uit de lucht geplukt door afweergeschut.

SKY BLAZER

PREVIEW

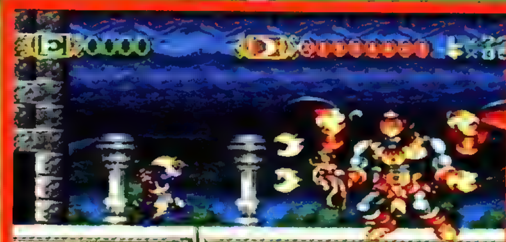
Het verhaal speelt zich af in de tijd dat Ashura, de heerser van de onderwereld, nog niet zo veel te melden had op aarde. Maar zijn zieke geest wil daar verandering in brengen en dus stuurt hij al zijn demonen naar de vredige en redelijk beschaafde bovenwereld.

HARDE HAND

De held van het verhaal, Sky afstammeling van de almachtige tovenaar Sky-Lord, is op weg naar de vrouw wiens hand hij wil vragen, de jonge tovenares Arianna. Op de normaal zo rustige route naar het huis van zijn oogappeltje treft Sky nu opeens allerlei gedrochten en monsters aan. Deze worden door de jongeling met harde hand en een aantal tovertrucjes teruggestuurd naar het vagevuur. Wanneer Sky eindelijk de patio-woning van zijn geliefde bereikt, treft hij daar niet de jonge tovenares maar de angstaanjagende heerser van de onderwereld aan, die hem bedelft onder een regen van vuur.

SKY IS THE LIMIT

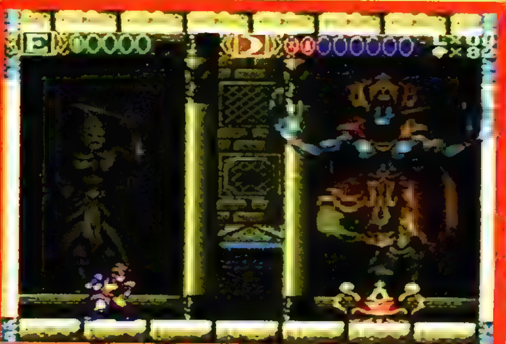
Voor normale mensen zo het leven hier eindigen maar zoals eerder gezegd, Sky is een afstammeling van één van de machtigste tovenaars uit de geschiedenis. Met behulp van oude druïde herrijst hij uit de dood. Vastberaden om Arianna te bevrijden en Ashura terug de onderwereld in te sturen, vertrekt Sky richting de Eastern Plains. De oude druïde heeft niet zoveel fiducie in de kans van slagen van deze operatie maar onze held laat zich daar niet door storen: Sky is de limit!



De heersers van de onderwereld dulden geen tegenspraak.



Onderonsje in de catacomben van de tempel Infernus.



De geest uit de fles is in een rotbui.



Dash attack op de toren van Toralisk.



Plattegrond.

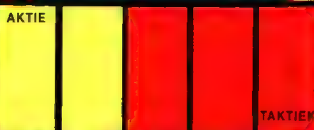
RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 9,0

- ▲ Goede verhaallijn
- ▲ Goed te bedienen
- ▼ Soms te moeilijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



8,5



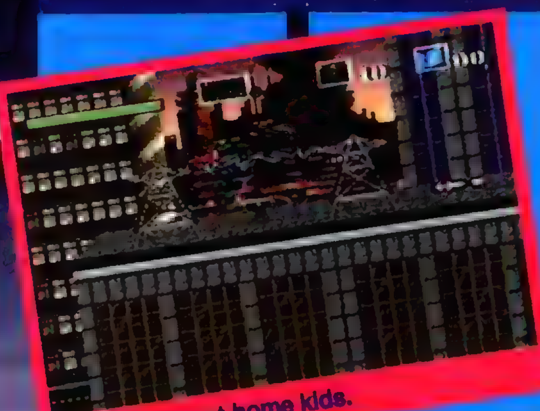
Sky Blazer integreert aktie en behendigheid in de platform formule. De levels verschillen in opzet genoeg van elkaar om het spel tot het eind (wat ik in alle eerlijkheid nog niet gezien heb) boeiend te maken. Een nadeel is dat sommige trajecten wel een erg goed reactie-vermogen van de speler vragen. De mystieke sfeer van de oud keltische magiërs is fraai vormgegeven en wordt ook door de sinistere geluiden en muziek onderstreept. Een aanrader voor liefhebbers van spelletjes als Alladin en Zelda.

KEES

SNES
Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Sony Imagesoft

CHOPLIFTER III

Het is weer zover. De geheime Magrehb querilla strijders (beter bekend als de N.W.L. terrorist faction) hebben in het holst van de nacht vier nederzettingen van de geallieerden aangevallen. Duizenden van onze manschappen zijn verloren gegaan en vele anderen worden door de terroristen als levend schild gebruikt. Jouw missie: spoor de gijzelaarskampen op en bevrijd de gijzelaars.


Don't try this at home kids.

NOSTALGIE

Toen ik nog een kleine jongen was... (zo heb ik altijd al een verhaal willen beginnen!) ...speelde ik met jeugdvriendje Brian het spel Choplifter op zijn Commodore 64. Naast Loadrunner was dat ons favoriete spel. Je begrijpt mijn oprechte vreugde natuurlijk toen ik Choplifter III voor de SuperNES zag liggen! Meteen uit het shrinkwrap-plastic de SNES in en choppen maar! De handleiding had ik niet nodig, dacht ik, want Chopliften is net als fietsen - je verleert het nooit.

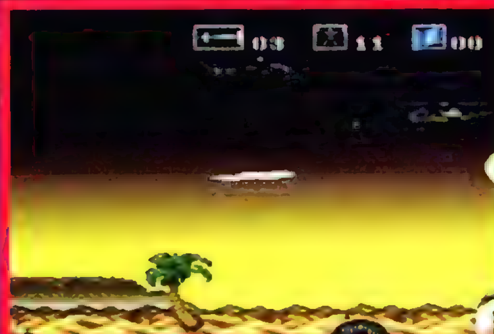

Breng de mensjes thuis!

OPERATION KIPPETJE

De SuperNES versie is bijna identiek aan de Commodore 64 versie, voor zover ik me kan herinneren. Operation Bush Burner (een soort `level 1') was dan ook een kippetje. In de stikhete Magrehb jungle kijken de gijzelaars al een tijdje in de loop van een Magrehb-mitrailleur en het wordt tijd dat ze het verlossende kabaal van mijn rotorbladen horen. Met de hulp van napalm-, fragmentatie-, cluster- en nucleaire bommen en geleide- en ongeleide raketten help ik het wapenarsenaal van de terroristen naar de schroothoop terwijl ik één voor één de manschappen in veiligheid breng. Op naar Operation Sand Storm.

ZUINIG MET JE WAPENARSENAAL

De volgende operaties hebben de namen Sand Storm, High Seas Terror en Asphalt Jungle. Ze vinden respectievelijk plaats in de woestijn en onder de grond, op zee en in een grote metropool. Naast `gewone' tegenstanders - tanks, luchtdoelgeschut, helikopters, etc - zijn er ook verschillende bosses. Ze verschijnen niet per definitie aan het einde van elk level maar zomaar ergens tussendoor. Je moet ze dus overwinnen om genoeg gijzelaars te bevrijden. Een goede tip: begin niet meteen je hele wapenarsenaal op een boss af te vuren maar bewaar vooral de raketten tot de boss bijna is vernietigd. Meestal zijn de laatste doelen die je moet raken namelijk beter verborgen en moeilijk met je gewone mitrailleur te raken.


Man tegen man gevecht.... of chopper tegen chopper.


Ter land ter zee en in de lucht.

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,5

 Goede implementatie van oude kraker

 Moeilijk in te stellen

 Originele versie was uitgebreider

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP







Choplifter III is niet helemaal waar ik op had gehoopt. Het spel is op zijn best even goed als de tien jaar oude versie op de Commodore 64 en van een versie III en een SuperNES zou je meer mogen verwachten. Dat neemt niet weg dat ik weer heb zitten genieten van de hachelijke situaties waar ik me uit moest redden en het gezoek in de onderaardse tunnels van bijvoorbeeld Operation Sand Storm. De besturing van de helikopter is eenvoudig maar vergt wat oefening. Een nadeel is dat als je omhoog vliegt je soms de helikopter verliest achter je score en dat maakt het sturen erg moeilijk.

BJØRN

SNES
Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Extreme Entertainment Group, Inc.

PREVIEW
YOUNG MERLIN

Natuurlijk kent iedereen Merlijn als een knorrige wijze grijsaard met een baard die Sinterklaas én de Kerstman jaloers zou maken. Maar elke bejaarde heeft zijn of haar jonge jaren gekend, zo ook Merlijn. De jonge Merlijn groeide op in het zuiden van Engeland, tijdens de vroege middeleeuwen. In die fase van zijn leven was er nog geen sprake van een koning Arthur of een Excalibur, er waren alleen mooie jonge dames en even zovele avontuurtjes. En dat is waar het om draait in Young Merlin: liefde, avontuur, heldendom en raadsels. Jong geleerd, oud gedaan zullen we maar zeggen.


'Mine Skatin'.

VERTWIJFELDE ZOEKTOCHT

Engeland staat bekend om zijn grote verscheidenheid aan doolhoven. Een verschijnsel dat, zo leren we in het spel, al zo'n duizend jaar geleden is ontstaan. En hoe groot die verscheidenheid kan zijn, ondervindt de jonge Merlijn aan den lijve. En daarmee is meteen de essentie van Young Merlin blootgelegd. Het spel is één grote, soms vertwijfelde, zoektocht naar de exit. Tussendoor moet Merlijn nog wat gebruiksvoorwerpen verzamelen en irritante tegenstanders uitschakelen, maar dat is bijzaak.

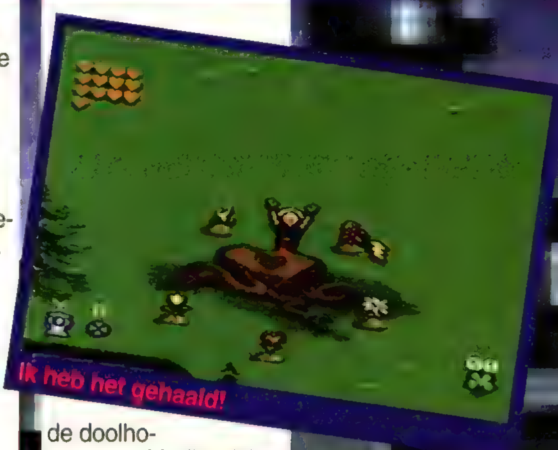
POTENTE KEREL

Merlijn was in zijn jonge jaren al een behoorlijk potente kerel en het schijnt dat hij tot op respectabele leeftijd bezig is geweest om zijn nageslacht veilig te stellen. In Young Merlin is het weer eens zo ver. Een mooie jonge kasteeldochter wordt onder de ogen van Merlijn door boosaardige krachten in een snel stromend beekje gesmeten en verdwijnt uit het zicht. Alleen door het volbrengen van een hele serie niet mis te verstane opdrachten kan hij haar redden van een wisse dood. En zo trekt Merlijn erop uit, op zoek naar het onbekende, op zoek naar... de liefde van zijn leven!?


Kom maar hier, lief visje.

WORKING IN A COAL MINE

Eén van de doolhoven waar Merlijn zich, tot twee maal toe, uit moet redden is het gangenstelsel van een oude vervallen mijn. In eerste instantie vindt hij daar de diamant die hij nodig heeft om een door gnomen ontvoerd elfje te bevrijden. De tweede keer wordt het pas echt leuk! Op een zelf gemaakt 'skateboard' moet hij, gebruikmakend van de treinrails, zijn weg vinden naar een geheime uitgang. Dit is de te volgen weg: na de sprong naar rechts, bij de derde wissel naar beneden, bij de derde wissel naar links, naar boven, naar links, naar beneden, naar rechts en bij de tweede wissel naar boven. Exit!


Ik heb het gehaald!


Light my fire dude!

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

 Doolhoven

 Trage besturing

 No action!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP







AKTIE — TAKTIEK





Gezien de tijd waarin Young Merlin zich afspeelt, moet je niet al te veel verwachten van het aktie element. Daar staat tegenover dat er een overdaad is aan raadsels en dool-partijen. En dat allemaal in die mooie ongerepte natuur van het middeleeuwse Engeland. Maar je moet wel een liefhebber zijn van dit soort spelen om Young Merlin met een glimlach, hoe mager die dan ook mag zijn, uit te spelen.

THOMAS

BATTLE BLAZE

In het land Virg speelt zich een prehistorische machtsstrijd af. Uiteraard was alles nog pax en vree voordat jij je SNES aansloot. Eén man is in staat de vrede te bewaren: de almachtige Koning der Strijders.

Jij bent de Koning der Strijders en die titel kun je slechts op één manier behouden; namelijk door ieder jaar weer de krijger-kampioenschappen, waar de beste krijgers uit Virg aan meedoen, te winnen. Onderwereldfiguur Autarch heeft echter alle krijgers behekst waardoor Virg is veranderd in een verscheurd en barbaars land. Aan jou de eer om orde op zaken te stellen en de vijf door Autarch behekste krijgers, Shnouzer, Adrick, Lang, Tesya en Lord Gustof te verslaan.

BRONSTIGE KATER

De moves van dit uitschot zijn nauwelijks spectaculair te noemen. Schnouzer is de enige die afwijkt van de standaard. Hij kan zich gedurende het gevecht transformeren in een gevaarlijke bronstige kater. De rest moet het doen met meterslange zwaarden en knotsen. Klinkt dit als muziek in jou oren? Dan raad ik je aan om ze te laten uitspuiten.

NIET VAN DEZE TIJD

Ik heb al heel wat spelletjes op mijn scherm voorbij zien komen, maar dit slaat echt alles. Ik geloofde gewoon mijn ogen niet toen ik zag dat dit spel in 1993 vervaardigd is. Misschien dat je me hiermee in 1983 kon plezieren maar in deze tijden van virtual reality, bloed-codes en finishing moves kun je toch met goed fatsoen niet aankomen met een kneus als Battle Blaze.

Gustof hanteert de knots.

Shnouzer kan zich veranderen in een bronstige kater.

Je kunt net zo goed een servet gebruiken.

Als reuma-patiënten bewegen deze hardrock-goden zich in het schimmige decor. Hun zwaarden en knotsen zien er op eerste gezicht misschien indrukwekkend uit maar het effect ervan is niet veel groter dan wanneer je iemand met een servet in elkaar zou rossen. Een dieptepunt in de geschiedenis van de SNES.

KEES

MASTER / TESYA
REALM / FYNN
WEAPON / TWIN DAGGER

Rust en vrede in Virg, of...

RAPPORT

GRAPHICS 6,0

GELUID 6,5

- Houterig
- Weinig moves
- Moeilijk te besturen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VORIGE WEEK

AKTIE / TAKTIEK

5-

SNES

Prijs: ƒ 159,0- • Fabrikant: American Sammy Corporation

PIERRE LE CHEF IS OUT TO LUNCH



"Oh la la la la".

"Bonjour, mon ami. Mijn naam ies Pierre Le Chef. Iek ben een internationaal bekende meesterkok. Na jarenlang mon eiken restaurant te hebben gehad in Paris, heb iek voor een totaal nieuwe uitdaging kekozen. Iek reis over die hele wereld om in ieder land voor de daar woonachtige elite een magnifique diner te bereiden geheel in de stijl van het land in kwestie.

OH LALA, C'EST TERRIBLE

Een zalieke job, waar het niet dat al die inkredienten uit mon ijskast waren ontsnapt. Oh lala. C'est terrible. Het gebeurde niet één keer maar in alle zes de landen waar ik keweest ben kingen de inkrediëntjes er vandoor. Dat terwijl mijn gasten, en dat zijn niet de ierste de beste, al aan tafel zaten. Er was dus ook nok eens haast bij. Lieve kindertjes, het was een enorme drama! Een chef met mijn reputation kan zich dat soort idiote situaties niet veroorloven, laat staan dat iek er ook maar een petit peu van begreep. Verse groenten en aardappels die zonder pardon mon ijskast uithuppelen ? Daar zit meer akter!

CHEF NOIR

Dat bleek al snel toen iek met mijn vangnet de groenten achterna ging. Want iedere keer als iek alle inkredientjes bij elkaar gespaard had en in een kooi bij elkaar had gestopt, kwam die horrible Chef Noir. Hij is mijn aartsrivaal. Of beter nog, iek ben zijn aartsrivaal. Hij is jaloers op mijn meesterlijke kookkunst en probeert altijd te dwarsbomen. Hij is een grote sukkel die niet eens een boterham met pindakaas kan smeren. Maar hij denkt net zo'n kunstenaar te zijn als moi! Haha! Hij is een kluns want ik had hem snel door. Iek bleef gewoon in de buurt van de kooi zodat hij de door hem behekste inkrediënten niet meer kon bevrijden.



"Kom maar bij Pierre".

Die gemene hond liet toen allemaal bacterie los die mijn lieve groentjes helemaal dol maakten. Salmonella en Listeria zijn twee van die venijnigste bacterie die er bestaan. En aangezien iek het mij niet kan veroorloven om mijn gasten te vergiftigen, moest ik koed oppassen voor die twee en een aantal gemene wespen.

BON APETIT

Maar ze noemen mij niet Chef voor niks hé! Na Zwitserland, Griekenland, de West Indische eilanden, Mexico en China kwam iek uiteindelijk weer thuis in Paris. Ook daar wachtte Noir weer met een valstrik maar iek was hem natuurlijk te slim af. Als je het zelf ook wil zien moet je mon spelletje eens bekijken. Enfin, iek ga weer even wat kokkerrellen. Bon apetit".



"Zwitserland is très jolie".

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

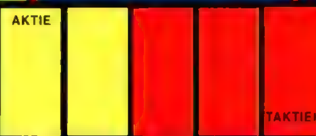
GELUID 7,5

▲ Lekkere graphics

▲ Smakelijke vijanden

▼ Je krijgt er honger van

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8



Achtenveertig levels verdeeld over zes verschillende landen vol met ingewikkelde routes, constructies en valstrikken. Tussen de levels door is er een super-bonusveld. Gewapend met een winkelwagentje moet je zoveel mogelijk fruit scoren in een gigantische supermarkt. Het spel is vooral een kwestie van scoren: zoveel mogelijk ingrediënten vangen en zo weinig mogelijk met Chef Noir in aanraking komen. In het begin is dat erg vermakelijk maar als je het éénmaal uitgespeeld hebt (dat gebeurt als je een beetje ervaren bent vrij snel), is de smaak er een beetje van af.

KEES

SNES
Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Mindscape

ARJAN BRUSEE EEN MAN

Deze maand verschijnen de eerste levels van het PC-spel JazzJackRabbit als shareware op de internationale bulletinboards en wordt het op diskette meegebundeld bij bladen als het Amerikaanse PC Format. Korte tijd later zal het platformspel wereldwijd in de officiële versie uitkomen. Het lijkt niet echt bijzonder, tenslotte verschijnen er maandelijks tientallen spelen op deze wijze. Alleen in dit geval is een Nederlander, amper de tienerjaren ontgroeid, verantwoordelijk voor de te komen media-blitz.

BINAIR WONDERKIND

Arjan Brusee is een 21-jarige bedrijfskunde student aan de universiteit van Rotterdam. Hij is echter niet erg vaak in de collegebanken te vinden want hij heeft betere dingen te doen. Zoals bijvoorbeeld computerspelen programmeren voor de Amerikaanse spelletjesfabrikant Epic MegaGames.
Sinds Arjan op z'n achtste met de Commodore 64 en de TRS 80 zijn eerste stappen in het binaire universum zette, is hij bij wijze van spreken geen dag meer buiten het bereik van een keyboard geweest. Hij liet zich vroeger zelfs opsluiten op school om daar de hele nacht op de destijds hypermoderne XT te kunnen werken. Met behulp van boeken en veel geduld en doorzettingsvermogen leerde hij hoe het apparaat werkte en ontwikkelde hierdoor een verfijnd instinct voor programmeren.

GROUND-BREAKING TECHNOLOGY

Eind jaren tachtig ontmoette hij het collectief van UltraForce, een groep digitale pioniers, gemiddelde leeftijd plusminus 17 jaar, die aan de grafische grenzen van de PC tornde met de demo-filmpjes die ze maakten. Een van de demo's die Arjan maakte, waar onder andere Kuifjes raket in real-time alle kanten op gewenteld wordt, kreeg grote faam onder de mondiale subcultuur van computerfreaks doordat het via bulletin boards op InterNet terechtkwam waar het zich als een kettingbrief over de hele wereld verspreidde.
Arjan had in één keer bij z'n universele soortgenoten de vereiste cyberkrediet gescoord, z'n 'handle' (term voor gebruikersnaam) was gemaakt. "Ik ben een CyberFreak: laatst deed m'n modem het niet, ik voelde me totaal geïsoleerd." Dagelijks bezoekt hij via zijn modem de Coders Conference op InterNet waar andere programmeurs zich ophouden om tips en vondsten uit te wisselen. "Zoals?", vraag ik. "Hm, over hoe het snelste graphics op een PC te doen. Snelheid, daar draait het om. Maar ook, en dat is voor de lezers interessant, dat de geluidskaart Gravis UltraSound de ultieme configuratie heeft en dat we allen Windows haten. De Conference is een bron van kennis; je komt erachter hoe andere mensen het doen." Het?

CHIP-SCHEAT

Twee jaar geleden klopte de gamesshareware gigant EpicMegaGames aan zijn virtuele deur in cyberspace. Of hij misschien voor de nodige dollars zijn kunsten voor hun beschikbaar wou stellen?
"Ik ben begonnen met een aparte ontwikkelomgeving voor Epic te schrijven die het mogelijk maakt een platformspel voor de PC te fabriceren." "Huh, een ontwikkelumwattes?" onderbreek ik. Onverstoorbaar vervolgt Arjan: "Dat is hoe de data gestructureerd wordt naar de computer toe." "Tjeempie", mompel ik bij gebrek aan tekst. "Het is het



gereedschap om een spel te kunnen schrijven", verduidelijkt Arjan, "een tekstverwerker om een spel te kunnen maken. Vorig jaar juni ben ik begonnen JazzJackRabbit te programmeren. Dit spel is één grote truuk, in feite neem ik de chips in de maling. Ze doen dingen waarvan ze zelf niet eens wisten dat ze het konden" lacht Arjan.
"Een spel maken doe je niet alleen: er is een creative designer die het script schrijft, er zijn tekenaars, muzikanten en een stuk of 30 playtesters. Ik ben begonnen met de bewegende achtergronden te maken, heb toen de hoofdfiguur daarin geplaatst, ben daarna de omgeving met hem gaan laten interacteren enz. Er komt steeds meer bij. Het zijn een heleboel routines die uiteindelijk het spel vormen."

MY FIRST SONIC

Arjan is net terug uit Amerika waar hij de laatste bugs (fouten) uit de bèta-versie van zijn spel heeft zitten mollen. Op het SuperVGA scherm van zijn 486-66 MHz staat een konijn in een 3D landschap à la het Sonic CD landschap ongeduldig met zijn voet te roffelen. Het is zijn creatie JazzJackRabbit in de bonusronde van het spel. Ik mag even spelen.
Het konijn neemt het op tegen een legioen schildpadden om uiteindelijk een prinses te redden. Op één van de levels wordt JazzJack door een buizensysteem gejojoot. Grappig vind ik de zwevende tegenstanders die het



Stampertje in bonusvlucht.



Zure regen.



Freaky cartoons intro.

VAN DE TOEKOMST

konijn achtervolgen en in de rug aanvallen. Alleen omdat ik in de God mode zit, weet ik verder te komen in dit pittige platformspel. Glimlachend kijkt Arjan over m'n schouder mee, de man speelde naar eigen zeggen Sonic 2 en Sonic 3 beide in één dag uit. Toch is Sonic zijn favoriete game ("Get real, Mario ziet er niet uit") en noemt hij zijn spel "mijn Sonic 1". Jazz-JackRabbit heeft inderdaad zeer veel weg van de Sega kraker, maar kent één heel groot verschil en dat is dat het een spel voor de PC is.

3D DROMEN

"Misschien dat we een conversie van het spel naar de 64-bits Jaguar gaan maken." Ik vraag hem wat hij van de huidige nieuwe spelsystemen vindt, om te beginnen CD-i.
"Ach." Stilte. "Hoe bedoel je?" vraag ik en hij brandt los: "de processor is shit, er zitten absoluut te weinig graphics processoren in en de chips zijn verouderd." Over 3DO: "Ik hoop dat het apparaat het haalt, maar momenteel is het de prijs niet waard." CD32? "Ik heb liever een Amiga met CD-Rom. Ik ben trouwens allergisch voor apparaten zonder keyboard; ik typ namelijk sneller dan dat ik schrijf." CD-Rom? "Perfect, je kunt er belachelijk veel informatie op kwijt waardoor allerlei limieten wegvallen, maar tot dusverre valt de snelheid me tegen." En de Sega 32-bits Saturn? "Mijn volgende project wordt waarschijnlijk een spel

"Laatst deed m'n modem het niet, ik voelde me totaal geïsoleerd."



Het wankele bestaan van een platformheld.

voor dit systeem. Samen met een groep Finnen en Denen voor een bedrijf in Boston. De Virtua Racing kast die nu in de arcade staat is een goed voorbeeld van de mogelijkheden van de Saturn. Maar het zijn sowieso de programmeurs die de capaciteit van welke machine dan ook moeten zien te benutten. Het droomspel dat ik zou willen maken, heeft de graphics van een ruimtespel zoals X-Wing, een Comanche-achtig landschap en Doom gebouwen. Dat alles in 3D."

DE MAN VAN DE TOEKOMST

"Het belangrijkste als programmeur is dat je een idee hebt van wat gameplay is. Spelen moeten je in het spel trekken en mogen niet frustrerend zijn. Goede spelen als Zelda en Dune 2 hebben al het Virtual Reality-effect; je kunt je volledig inleven in een omgeving waar je niet fysiek aanwezig bent. Het fenomeen Virtual Reality vindt ik fantastisch en eng tegelijk. Volgens mij moeten we oppassen dat na een spelletje Doom VR we niet 10% procent van de kids als seriemoordenaar op straat zullen terugvinden. Ik verwacht dat binnen tien jaar de eerste VR-produkten algemeen beschikbaar worden voor de consumenten. Beelden zoals in Jurassic Park.
Wat ik dan aan het doen ben? Volgens Ken Williams, de directeur van Sierra, zijn programmeurs het beste op hun 19e. Ik merk nu al dat jonge jongetjes me aan alle kanten inhalen. Over tien jaar wil ik dus m'n eigen bedrijf hebben waar die gasten voor mij werken." Bij het weggaan wil ik nog een afspraak met Arjan maken: hij haalt z'n Psion Organizer tevoorschijn, een elektronische agenda. Natuurlijk heeft hij zo'n ding, denk ik bij mezelf, hoe zou een man van de toekomst zonder kunnen?



Onkwetsbaar.



'Space boardin'.


Ge K.O.'d door een papegaai.


Bridge over troubled Darkness.

VIRTUA

Virtua Racing is uit op de MegaDrive! Een racespel opgevoerd met een heuse DSP chip. Al wekenlang hangt rond het PU-kwartier een nerveuze spanning, dagelijks laten we Mad Levels, Wendy lastig vallen bij Sega. De deadline nadert, valt, de vormgevers klagen, de persen lopen warm. Waar blijft het spel? Adam en Bjorn hebben de gewichtige reviewtaak gekregen en slapen, overmand door de fall out van de deadline, onderuitgezakt achter hun buro's. Om half zeven arriveert de koerier met de felbegeerde E-prom. Nog 14 uur tot het uur 0.



De eerste van vele, vele crashes begeleid door vele hevige soundeffects. Treur niet, dit doen realtime Nederlandse coureurs ook bij hun debuut.



NIIIIWAUUUU: in de two-player mode elkaar op de huid zitten.



Polygonen vliegen in de rondte bij de vliegende start in de kwalificatierace van de Virtua Racing mode. Wanneer je deze race tegen 15 andere tegenstanders winnend afsluit, krijg je als bonus een ereronde waarbij je bolide van alle kanten in beeld genomen wordt.



Onder de C-knop ligt de keuze voor vier verschillende perspectieven die naar willekeur gekozen kunnen worden zonder dat er een hapering optreedt in de race. DSP, weet je.

21:30 UUR

A: "Gaap, we moeten nu toch echt gaan racen."
B: "Huh?"
A: "Virtuaweetjewel"
B: " Oja." [wijzend op het Amiga 500 schermpie] "Hierop?"
A: "Kunnen we hem niet op jouw teevee...?
B: "Op mijn Sony Turbo Twin Drive Black Trinitron 21" Hyper scherm..?"
A: "..op jouw teevee spelen, ja".

We sjouwen de MegaDrive, de bijbehorende kabels, elke mogelijke joystick en op een fluwelen kussentje de Virtua Racing preview cartridge naar Villa Bjørn en nestelen ons in de vroeg 20ste eeuwse opabank.

B: "Colaatje?"
A: "Vergeet de tik niet!"
B: [Trekt drankkast open, flessen tuimelen naar buiten] Vodka, Jenever oude/jonge, Rum witte/bruine/stroh, Tequila, Sambuka, Roosvicee, Champag...
A: "Die middelste drie."
B: "Your wish is my command."
A: [klikt cartridge in de MD, neemt slok] "Drink & Drive was het toch.



Als beginner kun je gelijk 300 kilometer per uur over een Golden Gate Bridge look-a-like scheuren.

RACING

> 'In de MicroMachine Mode kun je zien hoe in de verte, de polygonen die het landschap en het circuit vormen, razendsnel getekend worden voordat ze onder de banden van de bolide vermalen worden.


Virtua Vogelvlucht.


Na een aantal uur kregen we opeens tunnelvisie.


Adam heeft dus eens vier maanden in IJsland koeien gemolken en raakte helemaal bedwelmd door emoties toen deze Virtua Koe voor z'n banden verscheen. Hij zag zichzelf weer denkbeeldig koeien melken.

Hee Virtua Sega!"
B: [steekt hoofd uit wc] "Wat?!"
A: "Virtual Sega! Zelfs het logo is gevirtualized... 3D, enzo".

We klikken ijverig door intro's heen en vijf opties dienen zich aan. Drie verschillende races: Virtua Racing, een race tegen zestien tegenstanders, Free Run; opboksen tegen de tijd. Clicketietik. "Two Player Mode" natuurlijk. "Beginner (off)Course" en "Handicap 1 van de 5.

B: "Wat is gas?"
A: "R.T.F.M."
B: "Er is geen fokkin manual, E-prom, weet-jewel!"
A: [rijdt ondertussen al zo'n dertig seconden rond] "Wow man, check dis out, die shit is trippie."
B: "Wat is gas?"
A: [KaDash! Kaplef! Kaboem!] "Yihaaa! B! Wimp..."
B: "Ah! [vrooem] Mmm, klinkt als een dronken mug"
A: "Een opgevoerde bromvlieg"
B: "Een geile bromvlieg in paringstijd!"
A: "Een hese grasmaaier."
NIAAAAAAWWWWWW
B: "Zo, inhalen is wel tof."

We racen een tijdje zwijgend, meeswingend met de tong tussen de tanden, over het Virtua-wegennetwerk. Er zijn drie parcoursen in evenzovele moeilijkheidsgraden. Elke bocht is in het begin een geheide crash. De rondetijden liggen zo rond de 01:30 (minuten natuurlijk). Na vijf ronden waagt Bjørn de grote stap om van de automaat af te stappen. Met de D-Pad naar achteren schakelt de Formule 1 bolide in 3 seconden naar de zevende versnelling. Topsnelheid is 328 kilometer per uur...

22:47

B: "Het flauwe aan racespelletjes is dat je niet mag improviseren."
A: "Hoe bedoel je?"
B: "Nou, ik wil die koe omverrijden maar dat mag niet van de computer."


On a road to NoWhere?


Weer een brokje weg erbij.


En, tien meter verder. Mozes heeft er een pad door de zee bij.


En het beeld is weer eventjes compleet.

VIRTUA

'Haarspeldbocht in expertrace vanuit de vier camera-standpunten.



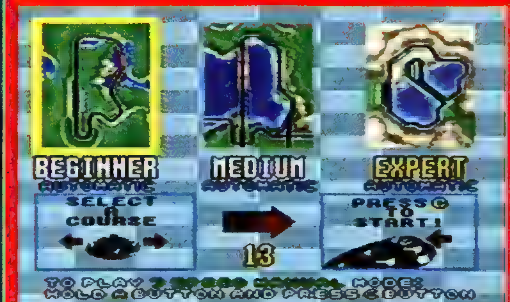
Na een pompende adrenaline race van rond de drie minuten komt eindelijk de finish in zicht.

A: "Ik heb wel eens een koe geslacht."
B: " Het lijkt wel of die koe niet bestaat, ik rijd er dwars door heen!"
A: " Dat is een Virtua-koe. Zoals ik al zei, ik heb ook wel eens een koe geslacht. In IJsland.
B: Wat is er met IJsland?
A: [...]
B: [tuft al een aantal ronden in z'n drie 70.] "Wil wel weer eens naar automaat"
A: "Druk es op C"
B: "Holy shit! Freaky man!"

Er zijn vier perspectieven waarin je kunt racen: ver boven de baan (een soort MicroMachine effect), een stuk boven de baan (alsof je vanuit een helikopter kijkt) vlak boven de auto, (alsof je Superman in duikvlucht bent) en vanuit de auto (met handjes aan het stuur alsof je de bestuurder bent). Gedurende de race valt heel soepel zonder enig zichtbaar oponthoud tussen de verschillende oogpunten te switchen.
De rondetijden liggen nu rond de 48 seconden.

00:21 UUR

A: "Izzz echt alle jum al op?"
B: [Trekt reserve drankkast open] "No comment..."
A: "Ik vind de controls rottig."
B: "Je moet ook op tijd



Je mag geheel vrijwillig selecteren op welke baan je je te pletter gaat rijden.

RAPPORT

GRAPHICS 9,8

GELUID 7,0

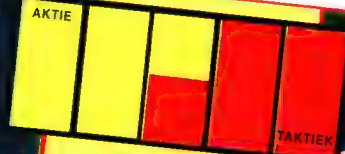

Waanzinnig heftig beeld


Echt 3D


Vervelend muggegezoem


Geen wegliggingsgevoel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN JAAR NA AANKOOP



9[1]

Power Premium



MicroMachine perspectief.



Helikopter perspectief.



SuperMan perspectief.



Bestuurdersperspectief (let op de handjes).

MEGADRIVE
Prijs: ƒ 219,- • Fabrikant: Sega

RACING

sturen [kablaf!] shit, ik werd afgeleid door die draaimolen!"
A: "Je krijgt niet echt het gevoel alsof je op de weg zit."
B: "Nee, meer dat je een geflipte marmot bestuurt die in een showprogramma met Hennie Huisman zo snel mogelijk de uitgang van een doolhof moet vinden."
A: "Wat?"
B: "Laat maar..."

De enige vlag op het circuit wordt slachtoffer van Adam's rijgedrag en veelhoekige polygonen spatten in het rond. Vierkante rookwolken stijgen uit zijn rechthoekige banden, zwarte strepen blijven achter op het asfalt wanneer hij optrekt en wegspuit. Een oogbadje schijnt de enige oplossing te zijn als hij steeds vaker de bordjes NIET OP HET GRAS RIJDEN negeert. "One More Lap!", gilt de Sega opgelucht. Inge, Bjørn's vriendin, komt fris als een hoentje binnen en geeft ons een rijverbod.



Countdown in de pits zonder poezen.

02:36 UUR

I: "Dit noemen jullie werk..."
A: "Probeer jij het is, Inge."
I: "Hoe werkt zoiets".
A: [Gewichtig naar Bjørn] "Zie je hoe akelig Not-3D! de wolken zijn?"
B: "Het parcours wordt wel razendsnel bijgetekend. De nieuwe DSP chip die ze er hebben ingebouwd is echt goed."
A: "Hij is 2,3 keer zo snel als de FX van Nintendo. 23 MHz, man."
I: [Gniffel, schaterlach, heeft na een minuut de eerste honderd meter afgelegd en crasht] "Hihi, ben ik nu dood?"
B: "Nee, je hebt eeuwig leven."
I: [Zit geconcentreerd diep voorover gebogen te racen. Mompelt zachtjes voor zich uit] "Oh, dus dat bedoelde m'n rij-instructeur."
A: "Wist je trouwens dat er een cheat bestaat om drie extra races te krijgen door de banen te spiegelen."
"I: ['Reversed' blinkt op het scherm, ze rijdt de verkeerde kant op, wat knap is.] "Dit is een stom spel, schrijf dat maar op!" [raced geconcentreerd verder].

RESULT
COURSE: BIG FOREST
TOTAL: 3'55"12

PLAYER 1 LAP	TIME	PLAYER 2 LAP	TIME
1st	1'00"90	1st	0'54"48
2nd	0'58"10	2nd	0'43"08
3rd	0'49"68	3rd	0'48"26
4th	0'58"54	4th	0'47"36
5th	0'55"36	5th	0'41"94

De race resultaten worden secondieus bijgehouden.

04.21 uur. Virtua Racing heeft naar mijn mening een beetje te veel virtua in de titel. Natuurlijk vliegen de polygonen dankzij de DSP chip je om de oren maar écht virtual is het nog niet. Degenen die in de arcades verslaafd zijn geraakt aan het spel, zullen helemaal freaken op de 2-player split-screen optie. Voor die freaks is het waarschijnlijk ook geen probleem om de ruim tweehonderd piek neer te tellen voor een cartridge. Ik ben blij dat ook Sega eindelijk wat rekenkracht in de console gaat stoppen (zie nieuwspagina's). Felicitaties zijn op hun plaats.

BJØRN



04.32 uur. Een technologisch hoogstandje is het zeker, maar ervan ondersteboven ben ik alleen wanneer ik weer eens crash. De bediening is bij Virtua Racing niet echt mijn vriend en dit avondje met 300 kilometer in 3D tegen bergwanden opbeuken heeft me niet een virtuele, maar een knalharde echte hoofdpijn gegeven. (of is dat die ene cocktail met melk, bier, whisky en peterselie?) Het is een erg moeilijk spel, een topper voor de fanaten. En die DSP chip kan nog leuke spelen opleveren.

ADAM



In de two-player mode krijgt de winnaar een ereronde tot dat de verliezer de finish haalt.

DUNE 2
THE BATTLE FOR ARAKIS

De strijd is opgelaaid! De drie machtige organisaties House of Atreides, House of Ordos en House of Harkonnen strijden om Arakis, een vruchtbare planeet. Alle drie zijn ze op zoek naar die ene moedige leider die hun organisatie de absolute macht kan geven. Ga bij je keuze niet alleen af op loze beloften en praatjes. Neem ook de secundaire arbeidsvoorwaarden goed in overweging!

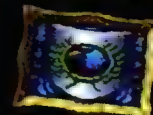


Je kunt nooit genoeg geschutskoepels hebben.



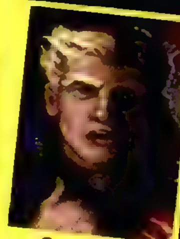
Een goed begin is het halve werk.

Select your House

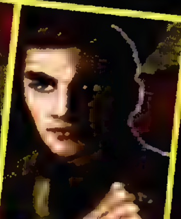








Cyril van Atreides.



Ammon van Ordos.



Radnor van Harkonnen.

EVEN VOORSTELLEN

Atreides is het nobelste Huis. Ze staan erom bekend eerlijk, rechtvaardig, hardwerkend en vredelievend te zijn. De droom van elke vakbondsleider! Het Huis van Ordos is minder geliefd. Het bestaat uit een kartel van rijke families. Ze zijn onbetrouwbaar en gespecialiseerd in sabotage en terrorisme. Nog erger is het Huis van de Harkonnen. Behalve dat ze stammen uit een duistere onderwereld en als een plaag verspreid zijn door het heelal, zijn het gemene mensen die gewetenloos zijn tegenover vriend en vijand.

STRATEGIE

Lief als we zijn, kiezen we voor aansluiting bij het Huis van Atreides (overigens is dit een soort 'easy-mode'). We krijgen de opdracht 1000 credits te verwerven uit de oogst van Arrakaans graan. We krijgen de titel 'commander' maar helaas is ons wapenarsenaal beperkt tot een tweederangs bouwput. Zo'n beetje rondvragend wat er zoal gebouwd kan worden, krijgen we de keuze tussen beton of een energiecentrale. Makkelijke keuze, besluiten we en geven de opdracht een milieuvriendelijke windkracht-centrale te beginnen. Een paar soldaatjes en jeepjes beschermen onze trots. Nu is het de beurt aan de graanverwerker. We hebben het lintje bij de openingsceremonie nog niet doorgeknipt of een ijverige oogstmachine trekt er op uit. Binnen afzienbare tijd is de eerste opdracht voltooid.

TIPS

Misschien zijn we toch iets te ijverig geweest. De opperbaas geeft ons de ene opdracht na de andere. Onze taak is nu wel duidelijk: vaag systematisch de andere Huizen weg van de planeet Arrakis! We leren snel. Zo komen we er achter dat gebouwen sterker staan op beton, je in het begin minstens drie oogstmachines moet hebben en een Outpost onmisbaar is omdat daar alle technologische kennis over modernere gebouwen, voertuigen en wapens zit. Ons strategisch inzicht vertelt ons dat de zwakke plek van de tegenstander ligt in zijn bouwput. Standaard methode voor een effectieve destructie blijkt: ontwikkel een sterke verdediging met een overkill aan geschutstorens en Stalin-orgels, en een vernietigende invasiemacht met een overdaad aan tanks, sonic-blasters en missile-dragers en breek systematisch het bouwwerk van de vijand af! Geloof ons, dit werkt altijd! Nou ja, altijd? Ik geef geen garanties... Soms word je echt in het nauw gedreven en ga je uit frustratie maar je eigen gebouwen in puin schieten. Niemand die protesteert! Ha!



Het is jammer dat Dune 2 niet met twee spelers tegen elkaar gespeeld kan worden, maar ook in je eentje is het aardig verslavend, ik speelde het twee dagen achter elkaar. Minpuntje is wel dat ik het dan ook in twee dagen heb uitgespeeld (ok, Thomas, ok: WE hebben het uitgespeeld in twee dagen...) BJØRN

Dank je Bjorn, dank je...Het vorige nummer recenseerde ik het spel Metal Marines. De uitgangspunten zijn hetzelfde maar daar houdt ook elke vergelijking op. Dune 2 is spannender, creatiever, cooler en bovenal speelt het makkelijker. Dune zou Dune niet zijn als er geen vraatzuchtige worm in voorkwam. Ga hem met je sonic-blaster te lijf en je hebt er geen last meer van. THOMAS

RAPPORT

GRAPHICS 8,1

GELUID 7,2

- ▲ Cool strategiespel
- ▲ Ingebouwde handleiding / lesprogramma
- ▼ Geluid irriteert na een tijdje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP





MEGADRIVE

Prijs: ƒ 149,- • Fabrikant: Virgin

GEEF GELUID EN ACTIE DE RUIMTE

LOGITECH INTRODUCEERT CYBERMAN™ & SOUNDMAN™ WAVE. EEN NIEUWE DIMENSIE IN ACTIE EN GELUID.



Controle en power. Dat heb je nodig in de opwindende wereld van 3D en geluidsapplicaties. **CyberMan**, de futuristische, interactieve controller, geeft je die controle. In drie dimensies. Omdat 't het enige speelapparaat met pulserende, voelbare feedback is. Zodat je iedere actie ook voelt! **SoundMan Wave*** geeft je de power. Want de jongste generatie soundboards gebruikt de nieuwe OPL-4 chip, met geavanceerde wavetable-synthese en zorgt daardoor voor krachtige, realistische, 16-bit geluidseffecten en muziek. **Voor ECHTE actie en echt geluid moet je CyberMan en SoundMan Wave hebben.**



GA CYBERMAN EN SOUNDMAN WAVE VOELEN EN BELUISTEREN OP ÉÉN VAN DE VOLGENDE ADRESSEN:

Byte	038 - 536 925	Dixons	073 - 41 00 10	Staffhorst	030 - 360 211
Ben van Dijk	04132 - 51 525	Dunnet	010 - 400 81 00	Stumpel	02290 - 12670
Computer Company	073 - 42 00 15	Escom B.V.	02526 - 20833	Vroom & Dreesman	
Correct	010 - 4618 618	Kraft	070 - 36 39 686	Vobis	020 - 647 37 21
Daxis	05700 - 33242	Mega World	03473 - 74343	Vogelzang	040 - 44 79 55
De Regenboog	04458 - 23 09	RAF	020 - 646 15 11	Walop Electronics	010 - 46 23 478

BEL VOOR MEER INFORMATIE, LOGITECH NORTHERN EUROPE **03465 66644** EN ANDERE DEALERS



* Gegarandeerd volledig compatible met SoundBlaster, AdLib en General MIDI. Met SCSI CD-ROM interface, joystick en MIDI poort. Inclusief 5 aantrekkelijke software pakketten.

BARKLEY, SHU

Nu Michael Jordan zijn tijd liever op het honkbalveld slijt en Magic Johnson op sterven na dood is, is Charles Barkley het enige sprankje hoop in de door commercie geteisterde basketbalwereld. Sir Charles neemt zelden een blad voor de mond en beschouwt ieder door de tegenstander gescoord punt als een persoonlijke belediging. Basketbal is oorlog: winnen, ten koste van alles. Bij wijze van ode aan de oervorm van Amerika's populairste tijdverdrijf hebben de makers van het inmiddels legendarische NBA Jam dit nieuwste basketbalspel op de markt gebracht. Ditmaal spelen de "two on two"-matches zich niet af in een, van alle luxe voorzien, sportpaleis maar op de straathoeken van Amerika's meest beruchte getto's.



Door z'n snelheid, maar met minder flamboyante dunks en een wat grimmiger stemming onderscheidt "Shut Up and Jam" zich van zijn voorganger, "NBA Jam".
Het is bij "Shut Up and Jam" bijna een vereiste om samen tegen de computer te spelen, aangezien het in de versus-mode onmogelijk is om grip te krijgen op de door de computer bestuurde medespeler. Bij duo-play is het snel vrijspelen van je medespeler, door het maken van onverwachte bewegingen, de sleutel tot succes. Hoewel Shut Up and Jam gemaakt lijkt te zijn voor gangsters van de eerste orde, is het ook voor de welgestelde PU-lezers een ware traktatie.

KEES en MICHAEL als The Body-Wreckers



Openingsshot.



Thuiswedstrijd in DoorDieBedStuy



The Brooklyn Body Wreckers v.s. The Watts Guerillas.

MEGADRIVE
Prijs ƒ 129,- • Fabrikant: Sport Accolade

UT UP AND JAM

UIT JE DAK OP HET DAK

Om de hete zomer van 1994 zo rustig mogelijk te laten verlopen, hebben de reclasseringsinstanties van de verschillende Amerikaanse staten de eerste Nationale Straatbasketbal-Kampioenschappen georganiseerd. Na de voorronden hebben de teams van Watts Guerrilla's en Brooklyn Body-Wreckers zich geplaatst voor de finale. Op het dak van het grootste winkelcentrum in Brooklyn, The Albee Square Mall, bereiden de spelers zich voor op de laatste grote krachtmeting, East coast vs. West coast. Onder zware politiebegeleiding worden de twee supportersgroepen uit elkaar gehouden. Het fouilleren aan de entree van de basketbalcourt zorgde voor zo'n oponthoud, dat het begin van de wedstrijd twee uur werd uitgesteld. Nu de buslading met geconfisceerde vuurwapens veilig op weg is naar het politiedepot, is de tijd rijp voor de match. Om de geesten van gesneuvelde homeboys gunstig te stemmen, gieten Newts en Sweet Pea uit Brooklyn ieder een fles bier leeg op het asfalt. Het team uit Watts is minder sentimenteel. D-Train en Chilly schudden met achterovergeslagen hoofd de laatste druppels Crazy Horse-bier in hun dorstige keelgaten. Middels gangsigns maken de twee teams aan elkaar kenbaar klaar te zijn voor de wedstrijd. Met een binnengesmokkelde twelve-gauge shotgun wordt het startschot gegeven.

HARD TEGEN HARD

Watts gaat meteen voortvarend van start door achter elkaar vier drie-punters te scoren. Een joelende Brooklyn-aanhang zwaait vervaarlijk met piratenvlaggen en bekogelt topscorer Chilly met lege bierflessen. Resultaat is dat Brooklyn in balbezit komt. Newts maakt van deze gelegenheid gebruik om met zijn inmiddels legendarische Slum-Slam het backboard van de Guerrilla's op zijn grondvesten te laten schudden. Het gaat hard tegen hard. De beide teams zijn agressief in de verdediging en moordlustig in de aanval. Regelmatig raken de spelers onprettig het asfalt. Maar sportief zijn ze wel: wanneer Sweet Pea door een drive-through van D-Train gevloerd wordt, schroomt hij niet om middels vliegensvlug ellebogenwerk Chilly een gelijkmaker uit te delen. Na een korte rustperiode, waarin de muziek van Gang Starr en Snoop Doggy Dog uit de meegebrachte getto-blasters schalt, wordt de wedstrijd hervat.



The Seatle Fishbones v.s. The Chicago Rudeboys.



Lowkick & Slamdunck in 1.



'Newt's Slum-Slam'.



'Sweet Pea's Revenge'.

BARKLEY, SHUT UP AND JAM



The Oakland Ghetto Bastards v.s. The Houston Rednecks.



Lowrider-kerkhof in Oakland.

READ THESE NIKES

De stand is inmiddels 33 tegen 24 in het voordeel van Brooklyn. Watts is in balbezit en moet alles in het werk stellen om hun forse achterstand in te lopen. Een onmogelijke taak, blijkt al snel. Newts steelt de bal van D-Train en passed hem achter z'n rug langs naar Pea, die zwaar gedekt onder de bucket klaar staat. Bij zijn poging om het punt te maken, wordt hij heftig gehinderd door Chilly, die enigszins bedremmeld "give me the ball" prevelt. "Read these Nikes" bijt Sweet Pea hem toe, wanneer zijn voetzool de onderbuik van zijn tegenstander raakt en hij tegelijkertijd de bal het net in slum-dunkt. Put that in a pipe and smoke it" voegt hij de op de grond liggende, van pijn kermende Chilly toe. Nog voordat deze zijn gekwelde lichaam van het asfalt heeft kunnen hijsen, geeft de tot de tanden toe bewapende jury het eindsein. Brooklyn Wins!

VELDSLAG

Mokkend moeten ook de Watts Guerrilla's in de Brooklyn Body-Wreckers hun meerdere erkennen. Uit een kraakvrije metalen koffer haalt de jury de zo felbegeerde trofee: een 24-karaats gouden basketbal op ware grootte, die rust op een fluwelen kussen. Nog voordat de jury-voorzitter zijn speech over de sociale relevantie van deze getto-competitie heeft kunnen beginnen, snellen de inmiddels door drugs en drank benevelde supporters van Watts en Brooklyn de court op. Waarna een ware veldslag uitbreekt om de gouden hoofdprijs te bemachtigen.

GAME 1 BROOKLYN WINS!

Laatste Shot.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,5

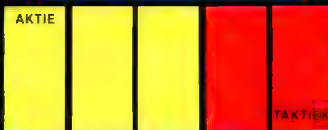
▲ Rauw

▲ Rücksichtslos

▲ Retegoed

▼ Barkley

TENMINSTE SPEELBAAR TOT NBA SHOWDOWN UITKOMT





F-117 NIGHT STORM

De naam F-117 Night Storm is vermoedelijk afgeleid van de kreet Desert Storm. Niet zo verwonderlijk want dit spel is een volwaardige gevechtssimulator voor de Mega Drive, compleet met 'slimme' raketten zoals die in Desert Storm gebruikt werden. Trouwens het hele vliegtuig is slim. De F-117 Stealth Fighter is speciaal ontwikkeld voor geheime missies op zwaar verdedigde doelen. De supersonische strakke vorm en de 'radar-absorberende' materialen maken het bijna onmogelijk voor een vijandige radar om het toestel op te pikken. Voeg daarbij de mogelijkheid dat deze kist in het pikkedonker van zo'n acht kilometer hoogte een doel niet groter dan een meter perfect kan raken en je realiseert je dat je te maken hebt met een ware killer machine. En die mag jij nu op de Mega Drive vliegen. Bijna echt... Nou ja, echt.


Haal ze neer!

COMPLEX SPEELGOED

Vliegsimulatoren zijn over het algemeen vrij complexe spelen en Night Storm vormt hierop geen uitzondering. Vlieg je de digitale kisten wel vaker dan kun je meteen aan de slag. De HUD en andere instrumenten zijn min of meer standaard. Je hoeft alleen even in de handleiding te kijken welke knop wat stuurt. Is het de eerste keer in het elektronische luchtruim dan is de arcade optie dé manier om het spel onder de knie te krijgen. Je kunt dan naar hartelust op allerlei objecten en vijandelijke vliegtuigen schieten. De Stealth Fighter beschikt over een pittig arsenaal bommen en raketten. Naast het standaard M61, 20mm kanon die 100 granaten per minuut kan spuwen is er een keuze uit Sidewinders, GBU-27 lasergeleide bommen, twee soorten Mavericks en de anti-radar raket AGM-88. Genoeg speelgoed om dood en verderf te zaaien.

ARTISTIEKE VRIJHEID

Radar, autopiloot en een computergestuurde bomrichter ondersteunen je in de strijd tegen de vijand die onverwachts uit alle hoeken en gaten tevoorschijn komt. Handig maar wel moeilijk omdat het scherm overladen wordt met vluchtgegevens die allemaal van levensbelang zijn. Het vergt enige oefening om het instrumentarium maximaal te benutten.

In de handleiding vermelden de makers van het spel dat ze de vluchteigenschappen van de Stealth Fighter met enige artistieke vrijheid hebben geïnterpreteerd. Dat merk je meteen want het toestel reageert zeer log en traag op de besturing. Het lijkt meer op de reactie van een Boeing 747 dan op die van een supersonische gevechtsvliegtuig. Maar met zekerheid valt dat niet te zeggen want uw PU redakteur heeft nog nooit in een Stealth mogen vliegen. Dat neemt niet weg dat de Mega Drive Stealth niet prettig vliegt. Het wat trage reageren creëert toch de illusie dat je een veel groter vliegtuig bestuurt.

In de Campaign Mode vlieg je de 30 missies die variëren van geheime trainingsopdrachten boven de woestijn van Nevada, nachtelijke uitstapjes over Bagdad en avonturen in door MIg geplaagde luchtruimen boven Cuba, Grenada, Libië, Panama, Korea en Bosnië. Hmm, waarschijnlijk deden de makers hun inspiratie op tijdens het kijken naar CNN.



Knap hoe ze een pittige vluchtsimulator in een zo'n kleine cartridge wisten te persen. Dat kan natuurlijk niet helemaal goed gaan en dat blijkt ook wel als je de graphics ziet. Die zijn op zich niet slecht maar de cockpit puilt uit van vluchtgegevens en die zijn niet altijd even duidelijk te lezen. Hoewel niet realistisch, vliegt het toestel wel erg prettig. Trouwens wie zegt dat het allemaal realistisch moet zijn. Uiteindelijk zitten we achter de spelcomputer om te ontsnappen aan de harde realiteit.

DAVID


Nachtelijke avonturen.



Even kijken waar ik zit.

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,2

▲ Volwaardige sim

▲ Makkelijk te vliegen

▼ Graphics ietwat onduidelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8⁵

LOTUS II

Ik kom 's ochtends op m'n werk en er staat weer een lange dag zwoegen voor de rug. Spelrecensies schrijven, gaap, maar niet heus. Gewichtig neem ik plaats voor het scherm om mij van m'n verantwoordelijke taak als Neerlands spelgeweten te kwijten. Lotus II staat op de agenda, een racespel van Electronic Arts, voorheen bekend als PC-klassieker. Ik ben dol op racen...



De Lotus Esprit Turbo SE, dat je het weet.

VROWAA, VRO-WAAAAR

Ik had vroeger een simpele tweebaans racebaan met net genoeg stukken om vier lullige bochtjes in te bouwen. Na een half uur waren de autootjes oververhit en weigerden dienst. Na een half jaar waren ze definitief kapot. Toch genoot ik er altijd intens van om het uiterste uit mijn joystick te halen zonder dat m'n racemobiel uit de baan vloog. Natuurlijk waren er veel toffere racebanen beschikbaar, zoals die waarbij je de tegenstander radiografisch op dezelfde baan kon inhalen. Het was mijn diepgekoesterde droom eens het geld te hebben zo'n spel te kopen. Nu ik er aan denk, ik bezit tegenwoordig de duiten... maar de tijden zijn veranderd.


De verzengende woestijn.


Selecteer de juiste race-beat.


Donder, hel en bliksem.

VROWAA, VRO-WAAAAR

Ik stop een plastic containertje in een groter plastiek geval aangesloten op een Amiga 500 scherm, druk resoluut door de introductie beelden heen en bevind me na welgeteld tien seconden op een woestijncircuit met 19 tegenstanders. Wanneer de vlag valt, beginnen de seconden weg te tikken. Ik heb er 70 gekregen om een ronde te volbrengen. Zigzaggend passeer ik de concurrenten die hun uiterste best doen om m'n wagen in de cactussen te duwen. Af en toe rijd ik me te pletter op een van de reusachtige keien die bij voorkeur midden op de weg na een blinde bocht opdoemen en m'n snelheid reduceert van 250 kilometer naar 100. Dat is dan ook alle schade die ik oploop. Door de rest van de drie ronden de obstakels te vermijden, blijf ik binnen de tijd en dient zich een nieuwe time-attack aan op een vers circuit in een ander landschap. Daar word ik geteisterd door felle windstoten, harde slagregens, nauwe modderwegen en nog kleinere tijdmarges om de opdracht te kunnen vervullen. Rond het middaguur draai ik dol op de zevende en laatste race van het easy level, een nauw strandcircuit met bochtenlang voorbijschietende palmbomen en een snelheid opslorpende oceaan.


Wow, tegenligger.

VROWAA, VRO-WAAAAR

Op het controlescherm kies ik om zelf te schakelen en ga voor de championship mode. De opdracht luidt: eindig bij de top tien. Ik begin als twintigste en laatste maar weet door mijn geoliede vingerwerk glorieus de eerste races winnend af te sluiten. Toegevoegd aan de uitdaging is de pitsstop die niet overgeslagen kan worden want mijn voortdurend volgas rijden zuipt de energiebalk leeg. Het nauwe moddercircuit in het bos is inmiddels m'n favoriete race geworden. In het begin



Belaagd door tumbleweed en windstoten.


Wintersport vanuit de luie stoel.



Het controlescherm; de dromenvervuller.



Vijf triljoen opties op het R-E-C-S scherm.

MEGADRIVE

Prijs: ƒ 139,- • Fabrikant: Electronic Arts

R-E-C-S





Werk in uitvoering op het stratencircuit



Rielekst racen aan het strand.



Op de tast 200 kilometer per uur.



High Tech Turbo Asfalt.



Hoezo milieuonvriendelijk?

lijken de tegenstanders onpasseerbaar maar wanneer de auto's bijna lijken te botsen, laat een kort tikkie links of rechts op de D-pad of even het gas loslaten de concurrent achter in de blubber. Heerlijk. Mede snelheidsduivel Ben komt mij rond vier uur vergezellen in de head to head race. Hij heeft meteen het ritme te pakken en samen scheuren we in onze bolides alle records aan flarden. Tot de onmogelijke mistrace zich aandient en de rest van het veld ons aan alle kanten voorbij scheurt.

VROWAA, VRO-WAAAAR

We besluiten zelf ons ideale circuit te fabriceren met het Race Environment Construction System. De ultieme speed freak droom. Een racebaan is opgebouwd uit elf categorieën waarvan de graad op nul tot 100 procent gezet kan worden. Er kan gekozen worden uit dertien scenario's, van racen bij nacht tot wegen met werk in uitvoering. Het aantal bochten, de scherpte daarvan, de hoeveelheid obstakels, de hellingsgraad van de heuvels, de lengte van de baan, hoe agressief de tegenliggers tegenstribbelen etc; er is voor elk wat wils. De handleiding heeft het zelfs over vijf triljoen verschillende opties maar dat is flauw want een woestijnstruik kan op duizend willekeurige plekken over de weg tuimelen. Ons uiteindelijke circuit levert een code op die altijd ingevoerd kan worden om de droomrace te rijden, de cartridge heeft het onthouden. Tegen middernacht verlaten we de redaktieruimte, wat een baan.



All Night Gas Service.



M'n favoriete toendra-circuit.



Scheuren langs, door, in het moeras.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,5

- Uitstekende gameplay
- Ontwerp je eigen racebaan
- Bewaar je eigen racebaan
- Verouderde techniek

ONBEPERKT SPEELBAAR VOOR GAMEFREAKS







Het is jammer dat Lotus II het net niet trekt door de houterige controles en de schokkerige beelden die het geheel een onrealistisch tintje geven. Want in de bitraces van tegenwoordig weet je dat er nog soepelere en vloeiendere spelen verkrijgbaar zijn met veel meer toeters en bellen. Maar dat terzijde, de gameplay van Lotus II is superverslavend en levert door de circuit-constructie set hetzelfde gevoel als de ouwe getrouwe manke racebaan. Mocht je nog geen racespel voor je MegaDrive hebben, dan is Lotus II geen miskoop.

ADAM


Binnenkort
weer vogelvrij?

WEDSTRIJD BITMONSTERS!

Deel 2: het valse spel



Na de uitputtende strijd tegen de Bitmonsters in PU nummer 4 dacht PowerKid wel een korte vakantie te hebben verdiend. Hij besloot daarom een lang weekend door te brengen in de PUfteling, een reusachtig pretpark ten zuiden van Ooitland, waar hij op z'n gemak z'n batterijen zou opladen om daarna met frisse tegenzin z'n strijd tegen de Bitmonsters te kunnen voortzetten. Had hij geweten wat hem daar te wachten stond...

MONSTERS IN HET PARK

Wat was er gebeurd? Toen de Bitmonsters in het kielzog van PowerKid de oversteek naar de PU maakten, kwamen zij als gevolg van een tijdelijke verstoring van het tijd-ruimte-continuüm niet allemaal op dezelfde plaats van bestemming aan. Een paar van Kid's natuurlijke vijanden belandden zodoende in het beroemde pretpark, waar zij onmiddellijk net als hun broeders en zusters in de PU, probeerden om de energie van passerende spelers te stelen. De Bitmonsters hadden hierbij echter een klein probleempje: er waren namelijk geen Ja-knikkers met hen meegekomen naar het pretpark en zonder Ja-knikkers was het zelfs voor deze verachtelijke voormalige bewoners van Frith onmogelijk om de verloren energie van ongelukkige spelers op te pompen. Ze moesten iets anders bedenken.

MEAN MACHINES

Het duurde niet lang of de venijnigste onder hen, een afstammeling van het beruchte Bitbazengeslacht die luistert naar de naam Fnu, kwam met een duivels maar ook geniaal (eerlijk is eerlijk) plan. Ze zouden de attracties in het pretpark zelf als Ja-knikkers laten fungeren en op die manier alsnog de broodnodige spelers-energie bemachtigen. Daartoe besmetten ze de leukste onderdelen van de PUfteling met het zogenaamde HIB (Hoog in de Bol) virus, een door Frithsiaanse wetenschappers ontwikkelde ziektekiem die oorspronkelijk was bedoeld om gedeprimeerde Ja-knikkers nieuw leven in te spuiten. In de loop der jaren muteerde dit virus zich spontaan tot een organisme dat het sluimerende bewustzijn van machines op een ruwe manier deed ontwaken. De wil tot overleven, die kenmerkend is voor alle intelligente wezens en machines, zorgde er vervolgens voor dat geïnfecteerde machines er automatisch toe overgingen energie aan hun omgeving, en dus ook aan passerende spelers te onttrekken.

DE KID VERSUS DE BAAN

De eerste attractie die door de Bitmonsters was besmet was de reusachtige bungee-baan, een van de populairste onderdelen van het pretpark waar dagelijks honderden kinderen met hoge snelheid en energie zich aan een elastisch touw naar beneden stortten. Op acht plaatsen hadden de Bitmonsters de baan geïnjecteerd met het HIB-virus. Op acht plaatsen dus zou de bungee-baan proberen om energie te onttrekken aan passerende spelers. Maar... op onverklaarbare wijze stond er aan het einde van de baan een vaatje met TNH, een Terug Naar je Hok vloeistof waarmee de effecten van het kwaadaardige virus in een klap ongedaan konden worden gemaakt. Toen Powerkid de eerste leeggezogen spelers het park zag verlaten, begreep hij op onverklaarbare wijze onmiddellijk wat er aan de hand was. Hij wist wat hem te doen stond; hij zou de bungee-baan nemen, alle acht besmette onderdelen passeren en de TNH-vloeistof oppakken om daarmee van de bungee-baan weer de spelersvriendelijke attractie te maken waarom de PUfteling bekend stond.

HELP POWERKID HELPEN

Zoals gebruikelijk in dit soort situaties wil Powerkid graag dat je hem helpt bij het bestrijden van het virus. Beklim daarom samen met de Kid de bungee-baan, roetsj naar beneden, probeer ongeschonden langs de besmette delen te komen, pak de anti-vloeistof en red de PUfteling. Net als bij de strijd tegen de Bitmonsters uit het vorige nummer, moet je bij ieder besmet onderdeel een keuze maken. Kies je verkeerd, dan moet je niet gek opkijken als je leeggezogen bij het eind komt, waardoor je niet meer de kracht hebt om de reddende vloeistof op te pakken. Kies je goed, dan blijft je energie op peil. Kies je beter, dan verdien je wellicht een vette bonus. De keus is aan jou.

PU-SHIRT

Bij iedere keuze hoort een letter: A, B, C en D. Stuur ons de acht gevonden letters op als bewijs dat je de bungee-baan hebt genomen. Voor de 500 beste spelers hebben we deze keer weer een exclusief Power Unlimited T-shirt, nog steeds hèt hebbedingetje van 1994 en geldig als gratis toegangsbewijs voor de komende Megafestatie die in Juli in Utrecht wordt gehouden en waar Power Unlimited prominent aanwezig zal zijn. Dus sla snel om, doe de Baan, pak de anti-vloeistof en win het spel. Enne, moge de Power ook deze keer met je zijn.



3 WAAR LANGS KUN JE VEILIG NAAR BENEDEN?



2 KIES EEN TOUW OM VERDER TE GAAN!







4 WIE VAN DEZE HEREN LAAT JE NIET VALLEN?







1 HOE GAAT POWER KID DE BUNGEEBAAN TE LIJF?





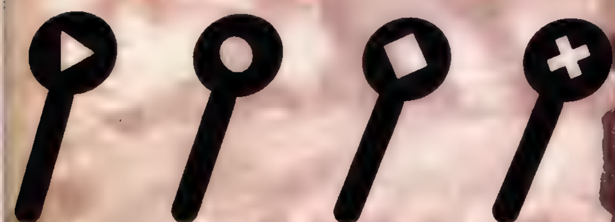
6 VERWIJDER DE SCHERPE PUNTEN DOOR AAN TE WIJZEN WAT NIET IN EEN RIJTJE THUIS HOORT.





5 WELK TOUW MOET JE NEMEN?

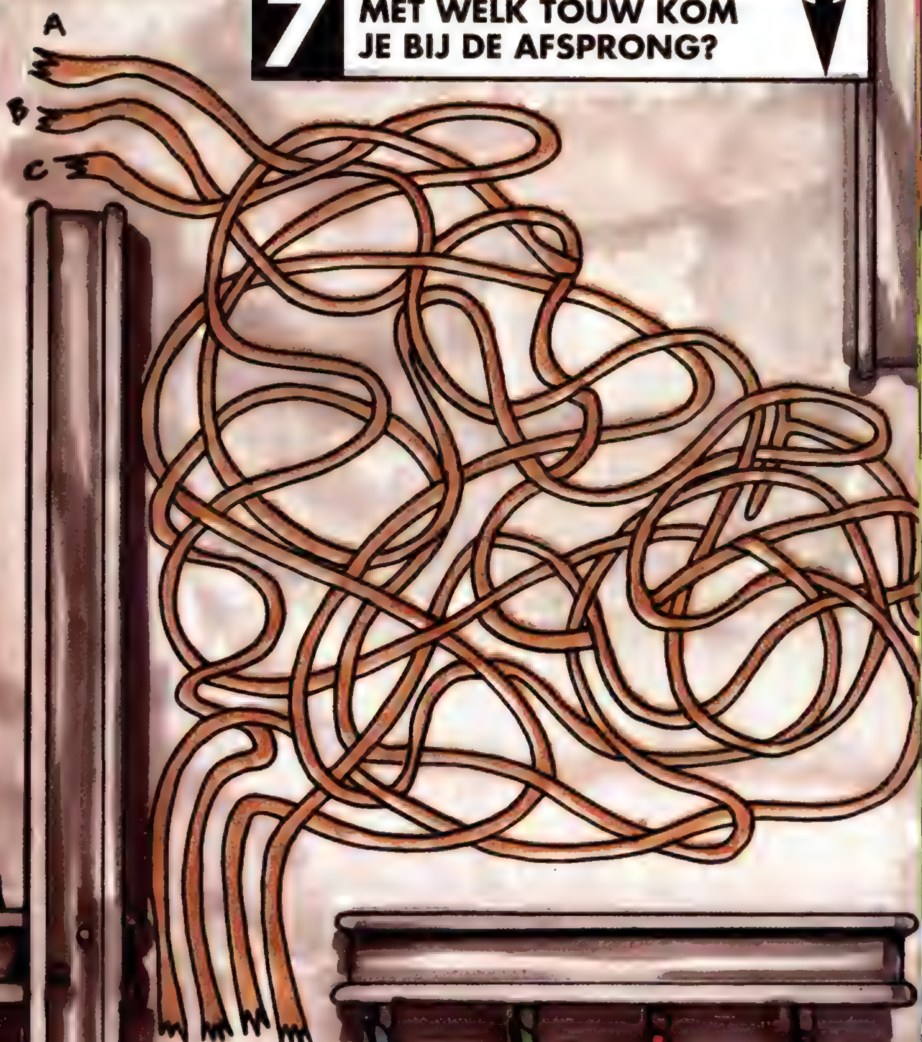






7 MET WELK TOUW KOM JE BIJ DE AFSPRONG?









8 WAT IS DE VEILIGSTE AFSPRONG VOOR POWER KID?





BITMONSTERS! De uitslag



De vorige keer bereikte PowerKid veilig de uitgang, maar hoe zit het met de spelers, hebben die ook veilig, dat wil zeggen met voldoende energie de ja-knikker aan het eind bereikt? Als je niet hebt vergeten om je ingestuurde antwoorden ook voor jezelf te noteren, dan kun je nu zelf bekijken hoeveel energie de Bitmonsters van jou hebben gestolen. Sterkte!

KAMER 1
Hier kon de Kid kiezen tussen het grote geld of een verboden toegangbord negeren. Wie koos voor het geld wordt er niet gelukkig van. Het is te mooi om waar te zijn. Energieverlies 5 procent. Wie het verbodsbord overtrad krijgt 5 procent extra energie: dat soort initiatieven moeten beloond worden.

KAMER 2 Een simpel doolhof met drie uitgangen. Wie langs de kat ging, komt bedrogen uit: je hebt daarmee namelijk een kat in de zak gekocht. Energieverlies 5 procent. De hond in de zak was een betere keus. Nee, je hebt niet de hond in de pot gevonden, het dier zit toch in een zak. Bonus 5 procent.

KAMER 3 Je bent ingesloten en je moet eruit. Het huiszoekingsbevel zou kunnen, maar is wel een laffe oplossing. Geen energieverandering. De sleutel is verleidelijk, maar past die wel op de deur? 5 procent verlies. Het breekijzer daarentegen opent deuren die voor anderen gesloten zijn: 5 procent winst!

KAMER 4
Je zoekt de uitgang. De asbak zou kunnen, maar is het wel sigarettenrook? Geen verandering. Het raam openen, lekker fris en werkt altijd. 5 procent winst. De dokter kiezen heeft geen zin; die wordt altijd pas geroepen als het te laat is. 10 procent verlies. De brandblusser is redelijk goed; waar rook is, is meestal vuur. 5 procent winst.

KAMER 5 Hoe ga je door zonder stekkers? Met de handheld natuurlijk, die werkt ook op batterijen. 5 procent winst. De PC doet niets zonder stekker. 5 procent verlies.

KAMER 6 Op deze rekenvraag kan maar één correct antwoord zijn, namelijk 19-5-11+9+38=50. A levert 5 procent winst.

KAMER 7 Als je aan touw B trekt, kom je in de knoop. 5 procent verlies. Touw A trekt gewoon recht. 5 procent winst.

KAMER 8 Twee verleidelijke drankjes, maar let op de doodshoofdschaduw van de fles, die kost je 5 procent. Het kopje thee is altijd okee: 5 procent winst.

KAMER 9 Hoe maak je vrienden? Door groot en sterk te worden? Misschien. Geen verandering. Door een reclamebureau in te schakelen? Dat heeft onvoorspelbare resultaten en kost een hoop geld. 5 procent minder. Vrienden kopen? Kom nou, met geld koop je geen echte vrienden. 10 procent verlies. Vrienden maken? Natuurlijk! 5 procent winst.

KAMER 10 Begin bij B en sla telkens een hokje over, dan lees je: B is beter dan A.

KAMER 11 De oplossing van de rebus: Kies A voor een bonus.

KAMER 12 Eindelijk heb je de ja-knikker bereikt, maar hoe ga je hem te lijf? Nee zeggen of grof geweld gebruiken? Geweld werkt wel, maar kost energie. Nee zeggen tegen een ja-knikker verdient daarom de voorkeur.

SAMENVATTEND

1	A) -5	B) +5		
2	A) +5	B) +5	C) -5	
3	A) 0	B) -5	C) +5	
4	A) +5	B) -10	C) +5	D) 0
5	A) -5	B) +5		
6	A) +5	B) -5	C) -5	
7	A) +5	B) -5		
8	A) -5	B) +5		
9	A) 0	B) +5	C) -10	D) -5
10	A) 0	B) +5	C) 0	
11	A) +5	B) 0	C) 0	
12	A) +5	B) -5		

Heb je overal de beste keuze gemaakt, dan heb je nu maar liefst 160 procent energie. Heb je overal de slechtste keuze gemaakt, dan heb je nu nog maar 40 procent energie over. Onthoud je score als je aan alle drie de delen van de Bitmonsters-wedstrijd meedoet. Voor degene met de hoogste totaalscore hebben als superhoofdprijs een **Amiga CD-32 -speler!**

Wil je niet knippen in dit nummer? Gebruik dan de antwoordkaart naast pagina 82.

IK HEB DE BUNGEE-BAAN OP DE VOLGENDE MANIER GENOMEN:

0% ENERGIE 100%

1	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
2	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
3	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
4	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
5	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
6	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
7	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	
8	A ☐	B ☐	C ☐	D ☐	

Stuur je oplossing voor 20 mei naar:

POWER UNLIMITED (BITMONSTERS 2) POSTBUS 9194 1006 CC AMSTERDAM

0% 50% 100% 150%

WARIO LAND (SUPER MARIO LAND 3)

Net op het moment dat iedereen zo'n beetje uitgekeken raakt op Super Mario Land 2, brengt Nintendo een opvolger uit, in de vorm van Wario Land, oftewel Super Mario Land 3. Het spelidee is gelukkig nog steeds hetzelfde ("never change a winning team" zegt m'n voetbalcoach altijd, zodat ik inmiddels aan m'n derde seizoen op de reservebank toe ben), maar Wario's avonturen zijn helemaal vers.

MY HOME IS MY CASTLE

We gaan even terug naar Super Mario Land 2. In dat spel probeerde Mario's slechte alter ego Wario het kasteel van Mario over te nemen. Dat lukte uiteindelijk niet, dus wil hij nu z'n eigen kasteel kopen. En jij gaat hem daar bij helpen! Jawel, Wario speelt de hoofdrol in het derde deel van Super Mario Land, dat nu dan ook Wario Land heet. Wario moet op zoek naar het gouden standbeeld van prinses Paddestoel, om zo voldoende geld bij elkaar te sprokkelen om een nog groter kasteel te kopen dan dat van Mario. Er is alleen één probleem, het standbeeld is in handen van de Brown Sugar piraten van Kitchen Eiland. Wario zal dan ook het hele eiland af moeten zoeken en daarbij tientallen piraten en andere vijanden moeten verslaan, zoals de boemerang-gooiende DD (Dangerous Duck), Helmut het gehelmde zeewezen en de met een scherpe puntbuik uitgeruste Penkoons.

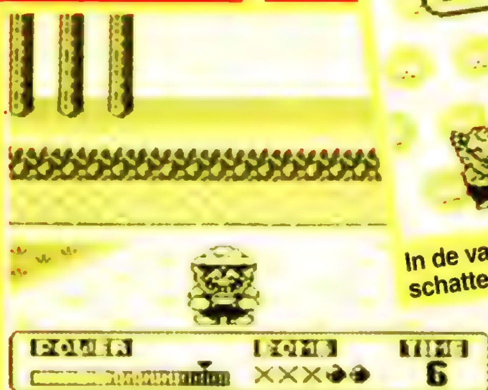
MUNTJES GOOIEN

Als je start kun je een van drie eerder bewaarde spelstanden laden. Spellen worden steeds automatisch opgeslagen als je het einde van een level bereikt. Er zijn halverwege ieder level echter ook save-posities, in de vorm van een schedel. Als Wario hier een gouden munt tegenaan gooit, wordt de spelstand bewaard.

Die gouden munten kun je trouwens zelf maken door een druk op Omhoog en B, als je tenminste minimaal tien munten gevonden hebt. Wario kan vijanden verdoven door op ze te springen. Vervolgens kun je ze oprapen en naar andere vijanden gooien. Met een druk op de B-knop deelt Wario een flinke dreun uit met z'n zware lichaam. Op die manier kan hij sommige vijanden verslaan, maar ook blokken kapot slaan. Natuurlijk vindt Wario in die blokken weer regelmatig bonussen, zoals potten die hem sterker maken en hem speciale dingen laten doen. Zo kan hij veranderen in Jet Wario, die korte tijd kan vliegen, hoger kan springen en sneller kan rennen. Als Bull Wario wordt hij veel sterker en kan hij vijanden korte tijd bevriezen. Ook kun je hem veranderen in Dragon Wario, waarna je vuur kunt spuwen. Mocht je geraakt worden terwijl je een van deze Super Wario's bent, verander je weer in een normale Wario. Word je dan nog een keer geraakt, dan word je zelfs extra klein. Behalve jetpotten, stierepotten en drakepotten kan Wario nog andere voorwerpen vinden, zoals sterren die hem korte tijd onoverwinnelijk maken, harten die verzameld moeten worden voor extra levens en sleutels om schatkamers te openen.



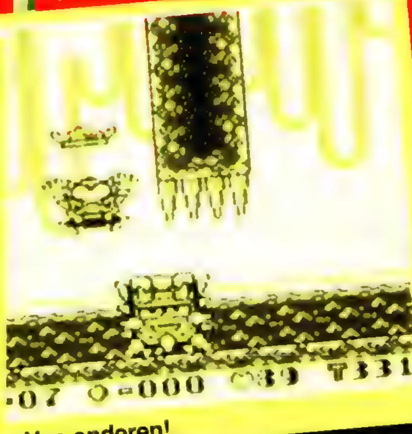
Alle sterke punten uit Super Mario Land 2 zijn bewaard gebleven, en de zwakke punten ... welke zwakke punten? Wario Land is gewoon weer een perfect platformspel en een must voor iedere Game Boy freak. RENE



Even de stand van zaken bekijken.

In de vakken A t/m O komen de verzamelde schatten te staan.


Straaljagerpetje?


Van onderen!

RAPPORT

GRAPHICS	7,5
GELUID	7,0

- ▲ Super verslavend
- ▲ Super lang
- ▲ Super afwisselend
- ▲ Super Wario
- ▼ Je speelt de slechterik (hoewel?)

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ACHT MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

8⁵

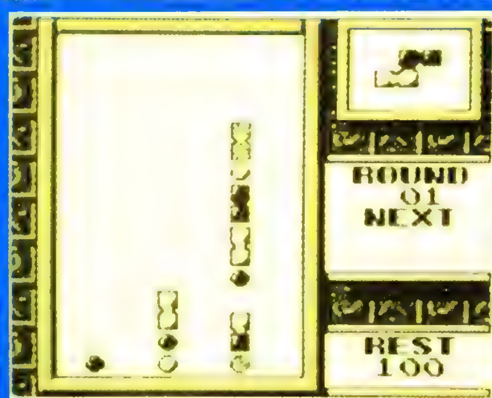
GAMEBOY
Prijs: ƒ 79,-
Fabrikant: Nintendo

TETRIS 2

Het heeft een paar jaar geduurd, maar eindelijk is er dan een vervolg gemaakt op de megahit Tetris. In de tussentijd zijn er natuurlijk wel talloze klonen gefabriceerd, maar die haalden het allemaal niet bij het origineel. Doet Tetris 2 dat wel?

FRANSE ROTJONGETJES

Een van mijn favoriete bezigheden tijdens zomervakanties is het opzoeken van een Tetris-machine in een speelhal. Het afgelopen jaar was het weer zover, in een obscuur speelhalletje in een klein Frans dorpje vond ik er een. De truuk is dan altijd om er eerst even heel nonchalant naar te kijken, net alsof je nog nooit van Tetris gehoord hebt. Vervolgens gooi je er met een verveelde zucht een 10-Franc stuk in en begint te spelen.
Al snel verzamelen zich allemaal van die kleine Franse rotjongetjes om je heen, die heftig kwebbelend commentaar geven op die toerist die er vast niets van kan. En dan gebeurt het! Vol verbazing kijkt iedereen toe hoe de high score van de plaatselijke Tetris-kampioen wordt verpulverd. De commentaren krijgen een heel ander karakter en er wordt opeens met ontzag naar "die toerist" gekeken. De weken daarna loop je natuurlijk iedere dag even de speelhal in om te kijken of je score nog steeds bovenaan staat. En als je uiteindelijk weer teruggaat naar Nederland, kun je tevreden achterover leunen: Nederland - Frankrijk 1-0!



100 blokken om de knipperblokken weg te krijgen.



Laat deze eens slim vallen.

BERE-MOEILIJK

Maar of dat de komende zomer ook zal lukken met Tetris 2 is de vraag. Tetris 2 is namelijk tien keer zo moeilijk! Er vallen nog steeds blokjes uit de lucht, maar de bedoeling van het spel is ingrijpend gewijzigd. Tetris 2 bevat grijze, zwarte en witte blokken. Die blokken verdwijnen nu niet door een horizontale balk te maken, maar door horizontale of verticale balken te maken van drie blokken van dezelfde kleur. Dat leidt soms tot kettingreacties, wanneer door het verdwijnen van blokken andere blokken in de vrijgekomen ruimte vallen.



Tetris 2 is wel even wat moeilijker.

UITGEBREIDE MOGELIJKHEDEN

Het spel kan op verschillende manieren worden gespeeld. Als solo-speler kan gekozen worden voor Puzzle of Normal mode. Er kan echter ook een Versus mode worden gespeeld, zowel tegen een tweede speler als tegen de computer. Per speler kunnen de snelheid en de beginronde worden ingesteld, zodat het ook mogelijk is om sterke spelers een handicap te geven. De blokken zijn onder te verdelen in negen grillige vormen en drie soorten: knipperende, vaste en vallende blokken. Vaste blokken staan bij de start van een spel al op het scherm, om het de speler lastiger te maken. Na het wegwerken van een knipperblok verdwijnen alle blokken van dezelfde kleur van het scherm.
In de Puzzle mode is het de bedoeling om alle knipperblokken weg te werken met zo min mogelijk vallende blokken. Je krijgt 100 blokken om dat doel te bereiken en meestal is dat ruim voldoende. Wanneer tegen een andere speler wordt gespeeld, moeten er drie spelletjes gewonnen worden door als eerste alle blokken van een scherm te verwijderen. Door zelf goed te spelen, kun je het de tegenstander bovendien flink lastig maken. Ten eerste kun je door een knipperblok weg te werken het plafond van de tegenstander een rij laten zakken, zodat zijn blokken eerder de bovenkant van het scherm bereiken. Maar je kunt ook de blokken van de tegenstander sneller laten vallen, door op je eigen scherm een kettingreactie te veroorzaken.



Haalt Tetris 2 het bij het origineel? Het antwoord is helaas nee, hoewel het zeker geen slecht spel is. Er zijn allerlei nieuwe mogelijkheden toegevoegd (er kan zelfs tegen een computertegenstander gespeeld worden) maar het mist gewoonweg de verslavende eenvoud van z'n grote broer. RENE

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,5

- ▲ Meer mogelijkheden dan Tetris 1
- ▲ Spelen tegen de computer
- ▲ Dertig levels
- ▼ Origineel was leuker
- ▼ Moeilijk!

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWAALF MAANDEN NA AANKOOP

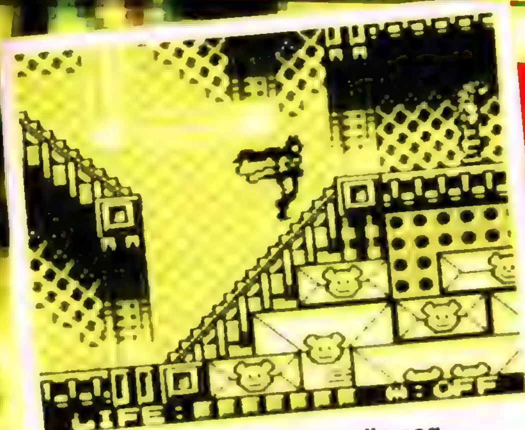




GAME BOY
Prijs: ƒ 79,- • Fabrikant: Nintendo

BATMAN The Animated Series

BatMan Returns, Again! De comic-held is de ster in een eigen televisieprogramma, speelt de hoofdrol in een serie films en heeft nu ook zijn eigen cartoon gekregen. Voor Konami is dit reden om na het platformgeturn 'BatMan, Return of the Joker' en 'Batman Returns', er nog zo'n Batmantitel aan vast te plakken: 'The Animated Series'.



De ontploffende teddyberen zijn nog ingepakt.

GameBoy-ridders... te paard! Arkham Asylum loopt weer leeg, Gotham City is opnieuw in gevaar!

STOP DE TIJD

Ho, voordat er nog een stap verzet wordt: wie is die gemaskerde dude eigenlijk? Is die dappere bestrijder van het Kwaad in de donkere stegen van de bange comictown Gotham City, de edele man die al sinds de jaren veertig onvermoeibaar dagelijks het gevecht aangaat tegen dezelfde gestoorde tegenstanders, zelf niet een gevaarlijke gek? De bron van het eeuwig terugkerende Kwaad ligt immers in het Arkham Asylum. Keer op keer ontsnappen The Joker en Penguin uit dit gesticht voor ontoerekeningsvatbaar verklaarde criminelen om de inwoners van Gotham City te geselen met zieke misdaden ontsprongen uit hun verdorven geesten. En elke keer sluit BatMan ze daar weer op om ze wéér te gaan vangen. Whacky! BatMan kwam zelf ook eens in Arkham terecht waar hij werd gedwongen met de vraag te worstelen of hij zelf niet een recidiverende psychopaat was. Het was een onoplosbaar vraagstuk voor hem.

TE PAARD, DUS

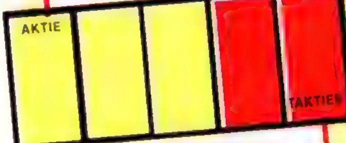
Een oud gegeven in een nieuw jasje vraagt niet om een originele aanpak. BatMan springt van vuilnisbak naar dakrichel, van platformpje tot platformpje om na een hoop ontploffende teddybeer-gooiende clowns een eindbaas als CatWoman of Penguin te treffen. Hij springt van muur naar muur, vindt af en toe drie energietjes om het totaal van zeven aan te vullen of vijf batarangs om te bewaren onder de selectknop voor strategische tijden en zoeft door sommige muren met slim gebruik van de BatWire-Gun.
Robin neemt na anderhalve level even ScareCrow voor z'n rekening en heeft daarbij het voordeel van het kunnen klimmen langs het plafond. Tussen de vijf levels door houdt televisie-verslaggeefster Summer Gleeson de bezorgde kijkers op de hoogte van de gruwelijkheden waar de ontsnapte schurken als The Riddler, Poison Ivy en Mr Freeze de bevolking van Gotham City aan onderwerpen. Vrees niet, lijkt ze te zeggen, binnen twee weken is de crisis bezworen.

RAPPORT

GRAPHICS	7,2
GELUID	8,4

▲ Soepele bediening
▲ Moeilijk
▼ Het moeizame GameBoy getuur

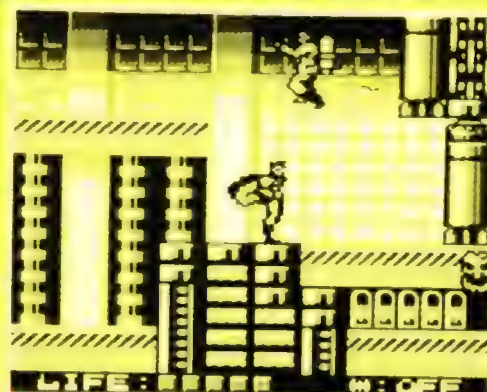
TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE WEKEN NA AANKOOP



7



Wie het laatst lacht...



Wil jij eens heel snel naar beneden komen!



Van vuilnisbak naar dakrichel.



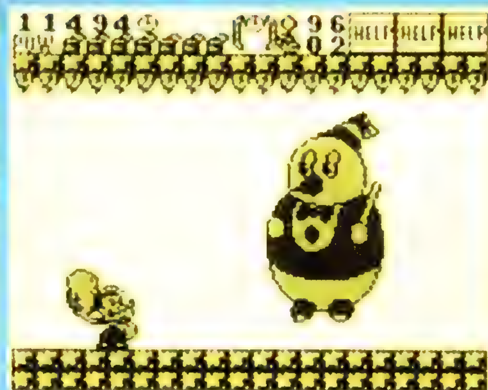
Over vijftig jaar zal de gamer Batman spelen in een computergegenereerd Gotham City in het CyberToon van ComX-Net. In 360 graden realtime 3D verzonken, duikelend door de stegen, compleet met virtuele oortjes op, vecht de speler dan in het spel op leven en dood met The Joker en consorten. Voorlopig echter zul je het moeten doen met Batman, The Animated Series op de GameBoy. Misschien als je er twee tegelijk vlak voor je ogen plakt, begint het al op BatMan VR te lijken. Ik wil BatMan the videogame niet meer terugzien als platformgame, maar volgende keer als een roleplaying adventuregame.

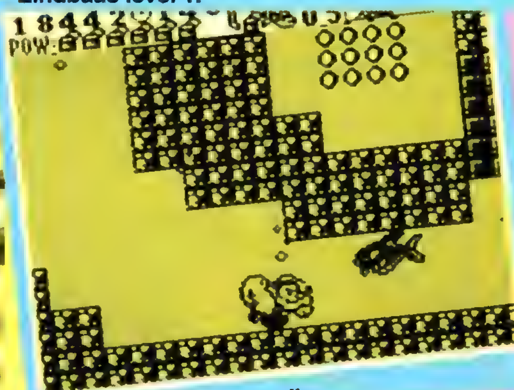
ADAM

GAMEBOY
Prijs: *f* 79,-
Fabrikant: Konami

POPEYE 2

Dit wordt pas echt met Power spelen, dacht ik onwillekeurig toen ik het nieuwe spel van de enige echte spinaziejunk in m'n vertrouwde handheld schoof. Dat wordt eten, dat wordt Brutus slaan en dat wordt Olijfje redden, niet noodzakelijk in deze volgorde. De Sailor Man stelde me niet teleur.


Eindbaas level 1.

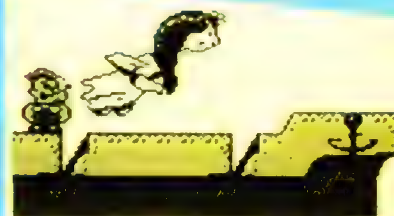

Ook onder water met pijp.

Ieder platformspel heeft een verhaaltje nodig dat je een reden geeft om met de hoofdrolspeler op pad te gaan. In dit geval wordt de reden om erop uit te gaan je aangereikt door Olive Oil, oftewel Olijfje, het broodmagere liefje van Popeye. Zij vindt namelijk een heuse piratenschatkaart. Popeye en z'n vrienden bedenken zich geen moment en vertrekken met een zeewaardige schuit richting schat.
Ze zijn nog maar nauwelijks op open zee of 'vriend' Brutus, die een piratenschip heeft gecharterd, komt langs en smijt Popeye zonder pardon overboord. Blijkbaar wil hij de schat (waarmee hij volgens mij ook Olijfje bedoelt) met niemand delen, en helemaal niet met de zeeman die al z'n aartsvijand is sinds spinazie een groene kleur heeft. Popeye een nat pak en Brutus er vandoor met z'n vriendin. Reden genoeg om wat flinke klappen uit te gaan delen, dacht ik zo.

IN DE HEMEL IS OOK SPINAZIE

Onderweg naar de verblijfplaats van Brutus en Olijfje lijkt het wel alsof Popeye voortdurend in een enorme spinaziefabriek rondloopt, waar op willekeurige plaatsen de blikken krachtvoer hoog (soms tot aan het plafond aan toe) staan opgestapeld. Omdat de eeuwig pijprokende zeebonk geen blikopener bij zich draagt, slaat hij eenvoudig de blikken kapot. Als hij dat maar vaak genoeg doet, dan zwellen zijn bovenarmen vanzelf op zoals we dat uit de tekenfilms gewend zijn, en dat betekent natuurlijk: superpower. In de spinaziefabriek waarin Popeye lijkt te wonen, groeien de blikken trouwens ook in de lucht. Spring maar eens op een paar wolken, dan zul je al snel zien dat de lucht niet blauw is, maar spinaziegroen. Helaas vergeet je door al die weelde al snel de tijd, en de meter loopt.
Op ieder level zitten wel een of meer verborgen kamers waar je extra spinazie-energie kunt opdoen. Lastig is hierbij wel dat de deurtjes naar deze voorraadhokken er hetzelfde uitzien als de uitgangen van de levels. Wil je echt alle spinazie van een level scoren, dan moet je dus goed onthouden waar iedere deur heenleidt, want teruggaan naar een lager level is er natuurlijk niet bij.


Even de spierballen showen.


Popeye heeft 't weer geflikt.

OP JACHT NAAR DE SCHATTEN

Echt leuk wordt dit spel wanneer je het met z'n tweeën speelt. Als je twee Gameboys op elkaar aansluit, dan kan de ene speler Popeye kiezen en de ander Brutus. Met z'n tweeën ga je dan op jacht naar de schatten (ja, logisch toch: twee spelers, dan ook twee schatten). Wie het eerste z'n schat vindt en z'n rivaal voldoende in elkaar mept, mag ook de andere schat hebben. En dan heb je ook nog de liefde van Olijfje gewonnen....



Een platform als alle andere? Niet dus. Dit is voor de verandering een bijzonder platformspel, niet alleen omdat de verschillende onderdelen behoorlijk afwisselend zijn, maar vooral omdat het met twee spelers echt een tof spel wordt. Het enige nadeel vind ik eigenlijk dat dit het zoveelste Nintendo-spel is waarin je verschrikkelijk veel dieren (vogels, kreeften, hagedissen) moet neermeppen. Dat vind ik ten eerste laf, ten tweede onnodig en ten derde sloeg Popeye ook geen dieren. Afgezien daarvan dus een van de betere platformpjes. BEN

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

- ▲ Afwisselend
- ▲ Ook voor 2 spelers tegelijk
- ▼ Veel geweld tegen dieren
- ▼ Muziek kan niet apart uit

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

7⁵

GAMEBOY

Prijs: ƒ 69,- • Fabrikant: Activision

THE ADDAMS FAMILY

Morticia Cara Mia, waar ben je! Mijn leven stelt niets voor zonder jou, dat weet je toch! De gedachte dat ik je fantastische verschijning misschien nooit meer terug zal zien, maakt van mijn hart een week washandje dat nimmer meer zal opdrogen! Ik moet en zal je vinden...

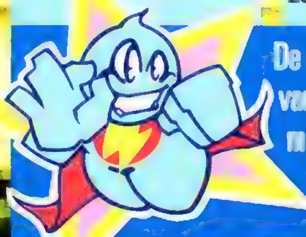


HET SPEL

Evenals bij de Megadrive versie van The Addams Family (Power Unlimited nummer 4) is Gomez in deze variant wanhopig op zoek naar zijn eeuwige liefde en trouwe echtgenote Morticia. Zij is ontvoerd door de rondborstige Abigail Craven die samen met haar handlangers Tully en The Judge uit zijn op het fortuin van de Family.

KAMERS EN SLEUTELS

Granny, Pugsley, Wednesday, Thing, Lurch en Fester zijn door Abigail in The Addams Mansion verstopt. Gomez staat dus een moeilijke zoektocht te wachten waarin hij tal van puzzels moet oplossen. Als hij in de entree van zijn huis staat, kan hij verschillende ruimten in: op de eerste verdieping rechts is Thing verstopt, op de eerste verdieping links liggen achter deur vier en vijf de kamers van Pugsley en Wednesday, Granny bevindt zich in de ruimte achter de oven in de keuken en Lurch ijsbeert in de buurt van de muziekkamer, links van de Portrait Gallery. En dit is nog maar een fractie van alle kamers waarin nog véél meer moois te ontdekken valt. Zukzez Gomez!



De Game Gear versie van The Addams Family krijgt een dikke vette voldoende: de graphics zijn goed, de besturing is optimaal en de raadseltjes die je moet oplossen, zijn leuk gevonden. Michael gaf bij de Megadrive-review de raad mee om met pen en papier bij te houden in welke ruimten je al geweest bent. Ik sta hier volledig achter!

THOMAS

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 6,5

- ▲ Goede besturing
- ▲ Leuk puzzelboekje
- ▲ Mooie villa

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
DE VOLGENDE ADDAMS FILM





GAME GEAR
Prijs: ƒ 89,-
Fabrikant: Flying Edge

NBA JAM

Ik ben de laatste tijd niet zo vaak meer buiten geweest. Het weer nodigde daar niet zo toe uit en NBA Jam bood eigenlijk een perfect alternatief om gewoon de gordijnen en de deur goed gesloten te houden.



VERWILDERD EN VERVUILD

Om niet te sterven van de honger liet ik de beneden buurman zo af en toe een pizza of een paar boterhammen onder de deur door schuiven. Zelf vond ik het heerlijk om dagen achter elkaar de Chicago Bulls naar de overwinning in de NBA-Jam te leiden, maar vrienden en familie begonnen zich op een gegeven moment zorgen te maken. Toen ik na anderhalve maand de telefoon niet meer opnam en de verjaardag van mijn moeder vergat, is er door een klein comité besloten om mijn deur in te rammen. Verwilderd met en vervuild met de ogen op het scherm gelijmd, troffen deze bezorgde vrienden mij aan. Toen ze opperden dat ik even een luchtje moest gaan scheppen, raakte ik volslagen in paniek. Michael, de slimste van het stel, drukte mij toen de Game Gear versie van NBA Jam in mijn hand. Verdoofd van geluk heb ik mij toen de lentezon in laten lokken. Hoewel ik nog steeds graag overdekt speel, heeft de Game Gear wel weer wat nieuw licht geworpen op het leven. Het zal voor de Power Unlimited-lezer geen geheim zijn dat NBA Jam in mijn optiek één van de beste spelletjes van het nog maar net begonnen 1994 is. Eerst waren het de Mega Drive en de SNES-versies die ik de hemel in prees, nu is de beurt aan de Game Gear cartridge om op mijn altaar geprezen te worden.



Het grootste voordeel van de Game Gear versie is dat ik nu in staat ben om op iedere lokatie te dunken. Natuurlijk is het beeld anders dan bij de Mega Drive of SNES, dat lijkt me logisch (bits weetjewel), maar desalniettemin: heerlijk!

KEES

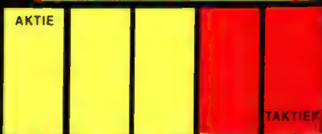
RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 8,0

- ▲ Helder beeld
- ▲ Bijna identiek aan de Mega Drive
- ▼ Zeer verslavend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT
JE AFGEKICKT BENT





GAME GEAR
Prijs: ƒ 109,- • Fabrikant: Acclaim

PU Power Premium

COBRA

Ik ben niet je vader of je leraar, dus ga ik je geen verhaaltje op de mouw spelden over de "bloemetjes en de bijtjes". Ik hoop voor jou dat je al enige ervaring hebt met de liefde. Is dat niet het geval, sla dan snel deze twee pagina's om, ik wil namelijk geen ruzie met je moeder. Als je verder leest, veronderstel ik dat je aardig op de hoogte bent van wat er zoal kan gebeuren als je op een hete zomeravond toevallig net het mooiste meisje van de klas naar je kamertje hebt meegelokt voor een kopje thee. Begrijp me niet verkeerd, als ze zegt dat ze wel een kopje thee met je wil drinken, betekent dit niet automatisch dat ze met je wil douchen. Wees zo beleefd om daar eerst toestemming voor te vragen. Gaat ze niet accoord, dan kan je haar nog altijd je postzegelverzameling laten zien.



Deze strenge meesteres heeft mijn hart gestolen.

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 9,0

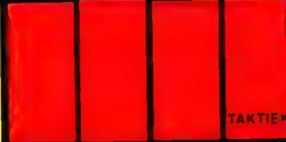
 Visueel aantrekkelijk

 Sexy

 Manga

 Onaantrekkelijk voor meisjes

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRAGONS KNIGHT III UITKOMT



9⁵



PC

Prijs: $ 69,95 • Fabrikant Mechatech Software P.O. Box 113333 Torrance, CA 90501 U.S.A.
Systeemvereisten: 386 PC • Muis • VGA

MISSION

Gezocht: Privé detective om huiverende schoonheid te redden



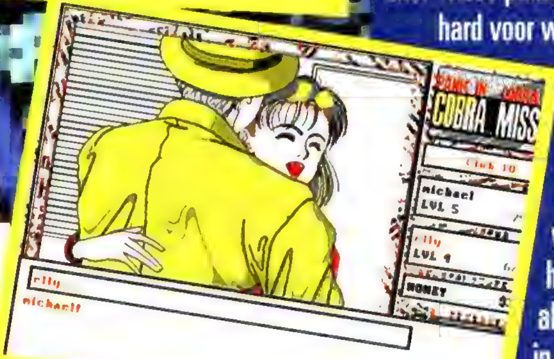
Dit freaky grietje zit me al het hele spel dwars.



Dominique, laat die boom vooral niet los!

Cobra Mission is een spel dat me voor het eerst in lange tijd weer slapeloze nachten bezorgt. Dat komt niet alleen door de prachtige graphics en de soepelheid waarmee de game op de computer draait, maar ook door de uitdagende moeilijkheidsgraad. Het is niet eventjes snel "vieze plaatjes" kijken, je moet er echt hard voor werken om de schoonheden van Cobra in de geplukte kippenstand te mogen bekijken. Wat me een beetje tegenvalt, is dat Megatech, de maker van Cobra Mission, geen optie heeft ingebouwd, waardoor alle mooie meisjes veranderen in mooie jongens en vrouwelijke spelers ook aan hun "trekken" kunnen komen. Evengoed is Cobra Mission mijn spel van de maand.

MICHAEL



Als detective kan ik niet zonder mijn partner en oude schoolkameraadje Elly.

NIET STOREN!

Omdat ik ten eerste niet van postzegels houd en ten tweede (bijna) altijd nul op het rekest krijg als ik een meisje vraag of ze met me wil douchen, heb ik Cobra Mission aangeschaft. Hèt spel voor de stille uurtjes. Zorg ervoor dat je niet gestoord kan worden als je Cobra Mission aan het spelen bent, dat bederft de pret.

HANDEL IN MEISJES

Als privé-detective ben je in Florida je eigen detective-bureau begonnen. De zaken gaan slecht en je doodt de tijd met opdrachten waarmee je net het gas en licht kan betalen, zoals het opsporen van de tekkel van de buurvrouw. Net op het moment dat je van plan bent om jezelf te laten omscholen tot belastingambtenaar, krijg je een telefoontje van een oude schoolvriendin, Elly. Ze roept je hulp in als detective, want Cobra wordt geteisterd door een aantal bendes die handelen in jonge, mooie meisjes. Blij met je eerste echte opdracht snel je in een speedboot naar Cobra; je missie is begonnen.

DONNA, HERE I COME!

Cobra Mission is een adventure waar je top-down doorheen scrollt. De vijanden, de meest bizarre creaturen die je je voor kunt stellen, moet je in man tegen man gevechten verslaan. Doel van Cobra Mission is het redden van Donna, de ontvoerde dochter van de directeur van de Cobra Spoorwegen. De manier om geld te verdienen, is het bezorgen van goederen voor Rocket Delivery, een lokaal warenhuis. Elke keer dat je een bezorging aflevert, zul je bij de klanten thuis een dames-slipje of een B.H. vinden. Deze onderkleding kun je ruilen bij de fotograaf van Cobra tegen pikante foto's uit zijn privé-collectie.

'BELONING'

Cobra is verdeeld in vijf secties. Elke sectie moet worden afgesloten door het verslaan van een bendebaas. Als je de baas van een sectie hebt verslagen, krijg je het telefoonnummer van een beeldschoon Manga-meisje. Als je haar opbelt, nodigt ze je uit voor een afspraakje. Wees lief en zorg ervoor dat je haar niet teleurstelt, ze zal je rijkelijk "belonen". Tijdens het spel zul je telkens weer aangenaam verrast worden door rijk geïllustreerde afbeeldingen van schaars of geheel ontklede schoonheden. Ik hoop dat je daar niet te opgewonden van raakt, zoals ik, want het is bij Cobra Mission zaak om het hoofd koel te houden. Een professionele privé-detective weet immers altijd werk en plezier te scheiden.



Vermoeid van haar douche, rust Elly even uit op bed.

WARNING!!!
BEYOND THIS POINT
YOU WILL BE SUBJECTED TO
R-RATED VIOLENCE AND NUDITY
IN GRAPHICAL AND TEXT FORM
PLEASE PRESS "ESC" TO EXIT NOW
OR
PRESS "C" TO CONTINUE

Pas op! Nog nooit van de 'bloemetjes en de bijtjes' gehoord? Sla dan deze pagina's over.

SHADOWS OF DARKNESS
QUEST FOR GLORY

Een held word je niet zomaar. Een beetje macho spendeert namelijk een groot deel van zijn leven aan body-building, atletiek, draken bestrijden, prinsesjes redden en natuurlijk een goede PR. Gelukkig zit er bij Shadows of Darkness een lezersvriendelijke uitgave van de VVH (Vakbond Voor Helden) met goede tips voor de beginnende held.



You can call me anytime!



Mijn naam is Bjorn, Lord Bjorn.

HELD TE HUUR

Het leven van een huurheld is niet makkelijk. Ik besluit me te concentreren op het specialisatiegebied vechtheld (er zijn ook wizard-helden en diefhelden) en begin vol goede moed aan mijn 'Quest for Glory'. Het is me nog niet helemaal duidelijk wat ik moet doen. Als eerste lijkt het me nuttig om maar die donkere grot uit te komen. Het is koud hier, en eng, ook al trek ik me daar als held natuurlijk niets van aan.

Voorzichtig tussen de skeletten porrend vind ik hulpmiddelen waarmee ik een fakkel kan maken (ik voel me al een echte MacGyver). Niet dat het nu echt veel lichter en warmer wordt maar in adventures moet je nu eenmaal een hoop nutteloze dingen doen.

LIEVE PLUIZIGE SMURRIE

Eenmaal de grot uit, komt er schot in de zaak. Katerina, een vrouw die ik ergens buiten tegenkom, fluistert dat er ver weg in het Noord-Oosten een stad is. Mijn helden-instinct vertelt me dat ik daar naartoe moet. Makkelijk gezegd, een moerasdoolhof verspert me de weg en als ik me daar eenmaal doorheen heb geworsteld, moet ik ook nog een groot bos door. In het bos loopt een lief klein pluizig wit konijntje dat me meteen naar de keel vliegt en probeert mijn strot door te bijten. Af! Lig! Niets helpt... Dan maar met grof geweld doorklieven! Ha! Triomfantelijk zet ik mijn voet op de smurrie die vroeger nog vrolijk hupte en voel me heldhaftiger dan ooit.

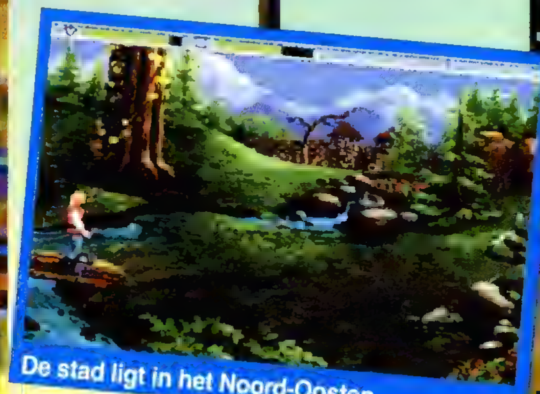
DE STAD

Het Afrikaanse land Tarna (Quest of Glory III) was al een vreemde bedoening maar de stad Mordavia is helemaal compleet geflipt. Oudjes zeuren over het saaie leventje in het uitgestorven stadje en een idiote nar smeert me een rubberen kip aan. In het huis van een gestoorde wetenschapper moet ik met de hulp van stuiterende blauwe wezentjes puzzels oplossen om binnen te komen en de burgemeester laat me elke minuut weten dat ik mazzel heb dat ik nog steeds leef. Gelukkig ben ik een held, en geef ik niet zo maar op. Shadows of Darkness zal snel ontdaan zijn van al het kwaad!

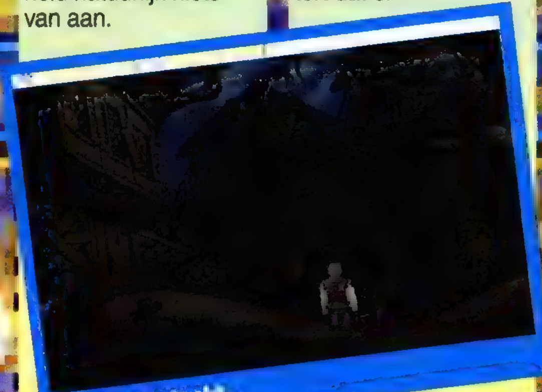


Shadows of Darkness - Quest for Glory is een behoorlijke uitdaging, zelfs voor de echte adventurer. Het is sowieso niet helemaal duidelijk wat je moet doen en de hints liggen niet voor het oprapen. De echte vecht-scènes zijn prachtig! Je kan kiezen tussen automatisch of zelf vechten. De graphics vallen soms wat tegen maar er zijn mooie plaatjes bij. Humor begint al bij het installeren, al zijn het 9 HD schijfjes die je ruim een kwartier lang aan je computer moet voeren. Als iemand voorbij de stad komt, laat het mij weten!

BJØRN



De stad ligt in het Noord-Oosten.



Foutje, bedankt...

RAPPORT

GRAPHICS 7,6

GELUID 8,0

- ▲ Humoristische humor
- ▲ Ingewikkelde en verrassende elementen
- ▼ Soms té ingewikkeld
- ▼ Graphics beetje blokkerig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP



8^4

PC

Prijs: ƒ 119,- • Fabrikant: Sierra
Systeemvereisten: 386 of beter, 4 MB RAM, Harddisk, VGA, muis. Soundblaster, Adlib of andere geluidskaart aanbevolen.

AIRLINES

Luchtvaartmaatschappijtje spelen is big business en zeker niet voor de kleintjes weggelegd. Het gaat om miljoenen in de meedogenloze strijd om de portemonnee van de passagiers. De ene Amerikaanse maatschappij na de andere gaat over de kop, grote namen fuseren om zodoende in de keiharde markt te concurreren en links en rechts vallen massale ontslagen onder het personeel. Met Airlines ben jij de baas van een startende luchtvaartmaatschappij.



Ik krijg er nog een keer koppijn van.



Het lijkt wel een aflopende zaak.

LEUK ZAKCENTJE

Zalig, het saldo van je bankrekening na het starten is van ongekende hoogte; vijftig miljoen in aandelen en nog eens dat leuke bedrag om gezellig een middagje te winkelen op de vliegtuigmarkt. Het assortiment kisten in de etalage is enorm en dat maakt het des te moeilijker om te kiezen. Zal het een Boeing 747 worden, een supersonische Concorde of liever een Lockheed of misschien zelfs het Russische toestel Ilyushin Il-62M? Wat een keuze. Tijdens het winkelen val je meteen met je neus in de boter. Welke route ga je vliegen? Je kunt wel een 747 aanschaffen maar heeft dat zin als er van Zimbabwe naar IJsland wordt gevlogen? Te weinig passagiers. En kan je de landingsrechten wel betalen? Vragen, vragen en nog eens vragen. Het is beter om je eerst op de markt te oriënteren.

De kaart op het scherm laat alle mogelijke vliegvelden zien, wat je kwijt bent aan landingsrechten, hoeveel passagiers er per jaar door de luchthaven jagen etc. En dan het budget. Die vette bankrekening lijkt niet op te kunnen maar in de vliegwereld kom je dan bedrogen uit. Bescheiden beginnen dan maar? De voormalige Sovjet-Unie is momenteel populair. Daar valt wel een paar piek te verdienen. Het wordt dus een oude Russische kist, lekker goedkoop en wat kan jouw het achterstallig onderhoud schelen zo lang de passagiers maar aankomen.

VLEUGJE TEGENWIND

Het was een goeie zet om de Russische kist in te zetten op de route Moskou-Kopenhagen. Een gat in de markt en het geld stroomde binnen. Je breidde je vloot uit met een Boeing en verwierf onverwachts de rechten voor de route Moskou-New York. Kortom het ging je voor de wind en binnen de kortste keren groeide jouw maatschappij uit tot één van de groten. Maar toen kwam het eerste vleugje tegenwind. Hebberig als je was, liet je je in met criminelen; je verdiende een aardig centje bij met het illegale vervoer van bedreigde dieren. Helaas je werd gesnapt. En daar bleef het niet bij.
Olie-crisis! Net nu het zo lekker gaat, schieten de prijzen van brandstof door het plafond, vliegreizen worden duurder en de passagiers blijven thuis. Alsof dat je niet genoeg koppijn bezorgde, blijken je werknemers ontevreden met hun salaris; algemene staking. Met de handen in het haar zie je in enkele maanden tijd je imperium naar de kelder gaan. De ene ramp na de andere volgt elkaar op; het achterstallig onderhoud, vliegtuigen die neerstorten en uiteindelijk vallen je aandelen als een baksteen uit de lucht. Maar wat maakt het uit? Je geeft gewoon het commando quit en al je financiële kopzorgen worden van de harde schijf gewist.



Makkelijk te leren

Saai onderwerp

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE TIEN KEER FAILLIET BENT GEGAAN



7⁹



Sims zoals Airlines worden steeds populairder. Logisch, want eigenlijk zijn het 'GOD' spelen. Zonder de consequenties te hoeven aanvaarden, mag je beslissing nemen die het leven van velen bepalen. Dat willen we allemaal wel eens uitproberen. Goede sims hebben bovendien een educatieve waarde; door het spelen van het spel krijg je inzicht in de complexiteit van het leven. Airlines slaagt hier aardig in dankzij de overzichtelijk interface, redelijke spelmotor en de simpele handleiding. DAVID



Mooi kistje nietwaar? Is van mij.


Daar had ik geen rekening mee gehouden.

PC
Prijs: ƒ 129,50 • Fabrikant: Interactivision
Systeemvereisten: DOS 5.0 286, VGA, 600Kb RAM

CRYSTAL CALIBURN

Allemachtig wat ben ik al een ouwe zak. Dat merkte ik toen ik het flipperkast computerspel Crystal Caliburn uit de doos haalde. Nostalgische herinneringen borrelde naar de oppervlakte: grote, vette zakken patat en de strijd met de stalen kogels en de zwaartekracht. Dat was de tijd van de flipperkast met de mechanische toeters en bellen. Een tijd dat tilt nog echt tilt was. Toen deed de tachtiger jaren flipperkast z'n intrede: snelle, computer gestuurde flipperkasten met hellingen, flitsende LED displays, multi-ball play en StarWars geluiden. Tegelijkertijd verschenen de eerste computerspelen bij de patathoer. PacMan nam z'n plaats in en het einde van de flippermanie leek in zicht.

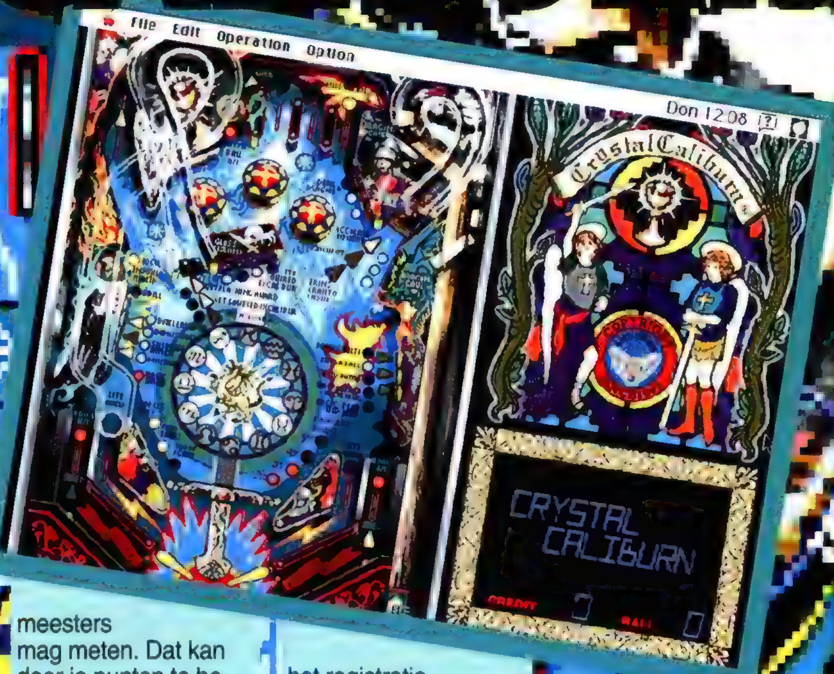
De laatste jaren wint de flipperkast weer wat van z'n vergane glorie terug maar dit maal niet in de snackbar maar op de Mac en de PC. Crystal Caliburn is de meest recente telg uit de familie Mac flipperkasten van Star Play Productions. Zij maakten o.a. Tristan- en Eight Ball Deluxe. Crystal Caliburn simuleert zo'n tachtiger jaren kast.

KONING ARTHUR EN ZIJN MATEN

Een spel zonder verhaal kan kennelijk niet dus Star Play Productions zocht een thema dat zelfs van ver voor mijn tijd is. Kun je nagaan! De flipperkast heeft alle pracht en praal van het hof van Koning Arthur en de ridders van de ronde tafel. Het is jouw taak de edelen tot ridder te slaan door de bal door elk van de drie bovenste poorten te krijgen, de rijen met 'Spottargets' te raken, en de bal door de 'Ramps' te schieten. Als je eenmaal twaalf heren tot ridder hebt geslagen en je schiet een welgemikte bal door de 'Glass Island Ramp', scoor je een half miljoen punten met het bemachtigen van de Heilige Graal. Je hebt dan precies vijf seconden de tijd om de bal de Camelot Castle Ramp op te schieten en de Graal op het kasteel af te leveren. Red je het dan zwem je in de punten.

TE KLEIN SPEELVELD

Tot zover klinkt het aardig maar hoe flippert Crystal Caliburn eigenlijk? De kast die slechts het halve scherm beslaat, is veel te klein. Als je lang speelt krijg je vierkante ogen; het minuscule balletje valt door de drukke achtergrond moeilijk te volgen. Maar het is niet allemaal beroerd. De flippers voelen realistisch aan en de geluiden en graphics zijn prachtig. Natuurlijk is flipperen het leukst als je je flipperkunsten met grootmeesters mag meten. Dat kan door je punten te bewaren onder het High Score Report in het optie menu. Het spel slaat de scores op in een speciaal bestand en plakt daar een speciale code samen met het registratie nummer van de software aan. Stuur je die op naar de fabrikant en win je de competitie, dan ontvang je een High Score T-shirt. StarPlay sponsort zelfs de 1994 Crystal Caliburn World Championships.



RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	8,0

- ▲ Toetsen zijn in te stellen
- ▲ Goede graphics en geluid
- ▼ Te klein speelveld

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN BETER SPEL OP DE MARKT KOMT

AKTIE

8

Het valt niet mee om dit spel te beoordelen. Enerzijds is het zo'n beetje de beste flipperkast die ervoor de Mac te koop is, anderzijds kun je voor de PC veel betere kasten krijgen. Denk maar aan Epic Pinball voor de PC. Epic Pinball kasten vullen het hele scherm en de grotere en duidelijkere bal spaart je ogen. Toch beleefde ik een hoop plezier aan Crystal Caliburn. Lekker simpel flipperen en de graphics en geluiden zijn verder prima.

DAVID

MAC

Prijs: ƒ 149 • Fabrikant: Star Play Productions
Systeemvereisten: Kleuren Mac met Systeem 6.07 of hoger
Minimaal 13 inch monitor • 4MB RAM en 1,7 MB hardeschijf ruimte

DELIVERANCE

Wauw, er is weer eens een platformspel voor de Macintosh uitgekomen. Dat benne we niet gewend. Niet dat dat nu meteen om te jubelen is want eigenlijk heeft dit genre zijn tijd gehad. Althans als je bedenkt welke mogelijkheden de moderne Mac met zijn mooie graphics en geluiden kan bieden. Wat dacht je van een 3D platform? Maar ja, dat laat kennelijk nog even op zich wachten en tot die tijd zullen jullie het moeten doen met een recensie van nog een spel in het plattevlak; Deliverance.

EEN AFGEZAAGD SPROOKJE

Er was eens het koninkrijk Llyn Cerrig waar de feeën tot ieders tevredenheid waakten over het welzijn van de inwoners. Maar toen, zo gaat de legende, verscheen het kwaad Tnarom, een onbekende schurk ontvoert de engeltjes naar verre oorden. Even lijkt het alsof de rust in het land van Llyn Cerrig nooit zal wederkeren, tenzij StormLord, de heldhaftige ridder van het toetsenbord, de cursor zal heffen in de strijd tegen het kwaad.

NAAKTE VROUWEN

Met een klik van de muis sta jij, StormLord, in de kerkers van het paleis van Tnarom. Ergens in deze gewelven zijn de feeën opgesloten. Waar weet je niet precies maar de sleutels die toegang tot de engeltjes geven, liggen verscholen in kasten die her en der door het doolhof van gangen en platformen zijn verspreid.
Maar zo eenvoudig liggen de zaken niet. Tnarom zal allerlei gespuis zoals agressieve Gremlins, bombarderende vleermuizen, reusachtige Tarantula's en happende vloeren op je afsturen. Wapens? Een slagbijl en je koppie gebruiken. Bloed en botten worden overigens niet geschuwd. Onderweg kom je regelmatig naakte, zwaartoegetakelde vrouwenlichamen tegen en het stikt in de gangen van de meest verschrikkelijke martelwerktuigen. Maar dat mag de pret niet drukken. Springend, bukkend, klimmend en hakkend baan je je een weg door de achterlijke gedrochten. Zappen ze iets teveel van je energie dan neem je gewoon een kwartiertje pauze. Kom je terug dan is de energiemeter weer flink aangevuld en kan je er weer tegen aan.

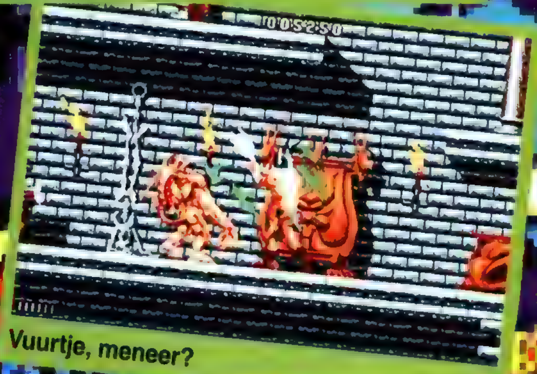
HANS EN GRIETJE

Om een beetje wegwijs te worden in het doolhof beschik je over een zevental Opal Markers die je, net zoals Hans en Grietje, gebruikt om het pad te markeren. Ze zijn belangrijk want anders raak je het spoor in het paleis kwijt. Vergeet door al het geweld niet in de kasten te kijken. De sleutels die je daar vindt, geven weer toegang tot geheime deuren die uiteindelijk tot de feeën leiden. Eenmaal bevrijd, ben je er nog niet. De feeën moeten heelhuids terug worden geëscorteerd naar het koninkrijk Llyn Cerrig. Daarvoor moet je je in het tweede level, de Pits of Fire, door een brandend hel heenhakken om vervolgens vliegende monsters in het betoverde woud het hoofd te bieden. Zijn de drie levens nog niet uitgeput dan zorgen de bizarre gevleugelde krijgers in de grand finale wel voor een laatste uitputtingsslag.



Ah, dacht ik het niet... een sleutel.


Ik geloof dat ik iets hoor achter me.



Vuurtje, meneer?

RAPPORT

GRAPHICS 7,9

GELUID 7,9

▲ Redelijke graphics

▲ Redelijk geluid

▼ Weinig origineel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

78



Arcadis, makers van Deliverance, beweren op de doos dat het spel een super arcade adventure is met waanzinnige graphics. Tikje overdreven. De graphics zijn inderdaad aardig, het geluid goed en het spel vermakelijk. Toch; wij willen meer voor ons geld: een beetje fantasie. Put de mogelijkheden van de Mac uit en beloon de spelers met iets nieuws. Desondanks doet Deliverance wat het belooft; het houdt je van de straat. DAVID

MAC
Prijs: ƒ 139 • Fabrikant Arcadis
Systeem vereisten: Kleuren Mac met Systeem 6.07 of hoger
Minimaal 4MB RAM

DRAGO



'De set 'Tales of the Lance' is een heel erg mooi uitgevoerde doos, met veel ideeën voor het spelen van avonturen. Er zitten elementen in voor zowel beginnende rollenspelers als voor gevorderde spelers. Hoewel ik al de 'oude' materialen had van de 'Dragonlance'-wereld heb ik toch deze nieuwe set gekocht (die dus al het oude vervangt), omdat ik de uitvoering en uitwerking van de ideeën veel beter vond. Er zit een groot aantal kaarten in, boeken met achtergrondmateriaal, een starters-spelletje, een groot aantal kartonnen poppetjes, een Dungeon Master's Screen (heel handig) en voorbeeldkarakters zodat je meteen kunt beginnen met spelen. Voor avonturiers is het een echte aanrader !

EDWARD

Eens waren het slechts legendes, verhalen om de kinderen bang te maken. Nu zijn het levende nachtmerries. Van de 'Draconian' patrouilles in de straten van Port Balifor tot de diepten van de Blood Sea, de draken zijn terug in Ansalon !



SPELEN IN JE HOOFD

RolePlaying Games kunnen jaren duren. Steeds verder met de groep avonturiers die steeds meer ervaring krijgt in het kopje kleiner maken van de draken of zelfs het bevechten van de goden. Met verschillende groepjes vrienden speel ik nu al heel veel jaren RPG's.
Het huidige avontuur is vlak na de zomer van vorig jaar begonnen in de stad Seattle op deze Aarde, maar dan in het jaar 2054 (Shadowrun) en bevindt zich nu op de planeet Krynn ten tijde van de 'War of the Lance'. Wij hebben geen last van nieuwe versies van Streetfighter II of zelfs van de snellere Mega-Drive II. Ons spel stoort zich niet aan verouderde computers. Wij spelen onze avonturen gezamenlijk in ons hoofd!

ROLE-PLAYING IS COOL!

Met een groepje vrienden een spel spelen kan leuk zijn, maar na en paar potjes Risk heb je het wel gezien. Toch spelen we met deze groep al meer dan een half jaar RPG's! Avonturen spelen, nieuwe karakters maken, werelden ontdekken waarin dingen wel even anders gaan dan hier en vechten om te overleven maken RPG's tot een spelsoort waar je hele tijdschriften mee vol kunt schrijven.
Misschien heb je wel eens een 'rollenspel' gespeeld op de Super-Nes of MegaDrive. Stapje voor stapje ga je dan door 'dungeons' heen en daar slacht je dan de monsters af die je tegen komt. Rollenspellen zoals ik ze bedoel zijn een beetje hetzelfde, maar ook erg anders. In de eerste plaats speel je het samen met andere mensen; niet alleen achter je computer. Dit zorgt ervoor dat je nooit weet hoe het avontuur zich verder gaat ontwikkelen, omdat een speler in-





ROLEPLAYING GAME
Prijs: ƒ 50,- Fabrikant: TSR Inc.

DRAGONLANCE
Tales of the Lance

eens een heel goed voorstel kan doen dat het hele avontuur overhoop gooit. In de tweede plaats is een rollenspel veel meer dan alleen maar 'slachten'. Je beleeft samen met een aantal vrienden avonturen uit je stoutste dromen; je ontdekt verborgen gangen; je loopt door steden heen waar geen van je andere vrienden ooit kan komen.

KOOP EEN WERELD

Eén van de populairste rollenspel-systemen (ja, dat zijn dikke boeken met regels !) is Advanced Dungeons & Dragons (AD&D). Een Engelstalig stel regels, waarmee je dus zelf je eigen avonturen kan bedenken (als je eenmaal de regels kent, dan kun je verder natuurlijk gewoon in het Nederlands spelen). Als je niet weken wilt doorbrengen met het tekenen van allerlei kaarten van woeste, verzonnen landen, dan kun je ook een 'kant-en-klare' wereld kopen. De meest populaire wereld die de makers van AD&D hebben bedacht, is de 'Dragonlance'-wereld, ook wel Krynn genoemd. Krynn is een planeet, net als de Aarde, maar hij ziet er totaal anders uit. Geen Amerika, Europa of Afrika, maar Ansalon en een aantal eilanden.
Op Ansalon leven heel andere wezens dan op onze planeet. Zo heb je er Draken en Minotaurussen (uit de Griekse Mythologie). Ook bestaat er 'Magic', tovenarij en er zijn Elven en Dwergen. Als speler heb jij een 'karakter' dat rondloopt op Ansalon en daar allerlei avonturen beleeft. Zo kun je naar de 'High Tower of Sorcery' gaan die in het bos van Wayreth staat. Ook kun je, in de hoop op spannende belevenissen, Flotsam aandoen, een klein havenplaatsje.

HET AVONTUUR ZOEKT JE OP

Als je met de 'Tales of the Lance'-set begint, dan komt het avontuur je eigenlijk altijd wel opzoeken. Krynn wordt namelijk op dat moment net belegerd door de troepen van een slechte godin. Deze troepen bestaan voornamelijk uit 'Draconians'. Deze wezens zijn half-draak half-mens en hebben allerlei 'vervelende' gewoontes (zo zijn er Draconians die ontploffen als je ze dood steekt !). Het is de taak van de spelers om een weg te vinden door de vele gevaren die de 'spelleider' of 'Dungeon Master' (D.M.) opwerpt. Hij (of zij) is de bedenker van de moeilijkheden die de spelers tegen zullen komen.
Avonturen vinden plaats in steden, bossen en in onderaardse gangen-stelsels waar zich de meest vreemde wezens kunnen bevinden. Magische voorwerpen kun je vaak vinden in plaatsen waar lang geen mensen zijn geweest; in grotten of verlaten kastelen dus. Het probleem is echter dat er vaak een reden is waarom mensen niet naar die plek gaan........ het avontuur lonkt dus !

TOVENAARS IN DE STAD...

Iedere zaterdag-avond speel ik met mijn groep op een kamer van één van de spelers in Amsterdam. Zo rond 8 uur komen de spelers daar aan (dan zouden ze wat te eten bij zich moeten hebben) en dan beginnen we met spelen. Ik ben de 'Dungeon Master' en ik laat eerst altijd een speler vertellen wat er de vorige avond allemaal is gebeurd. Daarna begint het spel waar we de vorige keer eindigden.
Het avontuur wat wij spelen, vindt vaak plaats als de groep weer een opdracht krijgt van Par Salian, het hoofd van de tovenaars in de 'High Tower of Sorcery'. Zij moeten dan magische voorwerpen uit de klauwen van de 'Draconians' houden of bevrijden. Dit levert vaak een avontuur op waar menig avonturier zijn/haar leven niet zeker is....

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID n.v.t.

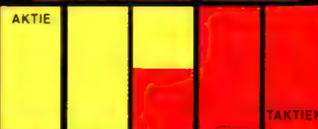
▲ Goed voor beginners en gevorderden

▲ Veel hulp-materiaal

▼ Alleen in het Engels!

▼ Moeilijk verkrijgbaar (alleen in Amsterdam en Utrecht)

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE JAAR NA AANKOOP



9

Power Premium







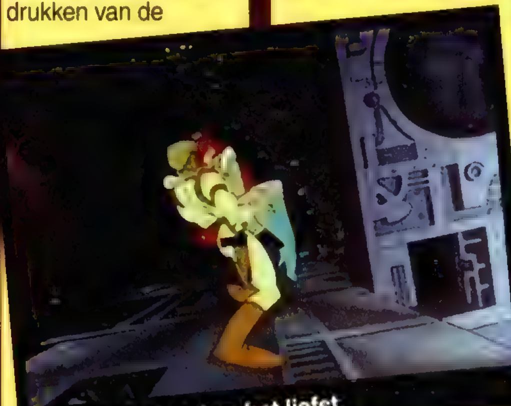


SPACE

Het grote gevaar dat dit keer de aarde bedreigt, is geen duistere infanterie maar infantielie! Niet dat veel mensen daar bang voor zouden zijn - de kranten rapporteren een toename in de consumptie van verjongingskuurtjes en anti-rimpel crèmes-, maar de infantielie-straal van de bad guy Borf is een beetje te veel van het goede. Na een goede dosis op je smoelwerk blijft er weinig anders voor je over dan rammelaartjes en luiers. Vraag maar aan Dexter, of Space Ace, hij weet er alles van.

SPEL OF INTERACTIEVE CARTOON?

Wat is Space Ace nou eigenlijk? Moeten we dit soort spellen wel videogames noemen? In principe staat alles al vast: eigen keuzes kunnen niet gemaakt worden. De gameplay bestaat enkel uit het indrukken van de juiste knop op het juiste moment, waarbij de enige beloning is dat je een stukje meer van de tekenfilm ziet. Maakt dat het nou niet saai? Nou nee, niet bepaald. Diezelfde vraag kan je namelijk stellen bij autoracespelletjes; als je niet op tijd naar links of naar rechts gaat, knal je tegen een boom of tegen een andere auto. In principe is dat met interactieve tekenfilms hetzelfde. Het verhaal loopt alleen door, als jij (het reactievermogen van de ster van het verhaal) op tijd de juiste keuzes maakt. Doe je dat niet, dan komt de ster in de problemen en eindigt het verhaal.


Dit doet Space Ace het liefst.

NIEUW GENRE?

Kunnen we spreken van een nieuw genre? We kennen natuurlijk Dragon's Lair en Super Don Quixote. Ze hebben het allemaal goed gedaan, ook Space Ace in de arcades, dus waarom niet op een spelcomputer? Tja... SuperNES en Megadrive vallen af: niet genoeg geheugen. Mega CD kan, maar de Full Motion Video laat nogal wat te wensen over. De CD-i met FMV-Cartridge lijkt gemaakt voor het genre. Geheugen genoeg, en met de FMV-Cartridge heb je een beeld waar je U tegen zegt. Of het een nieuw genre van videogames is, moet nog worden bezien maar we kunnen met deze drie toppers zeker spreken van een geslaagd experiment.


Wat gebeurt daar?

INFANTIELE SUPERHELD

Het verhaal van Space Ace draait rond het alter-ego van Space Ace - Dexter. Borf, een buitenaards wezen met een slecht humeur en een ongecontroleerde drang om de aarde te veroveren met zijn infantielie-straal, heeft Space Ace geraakt. Hierdoor veranderde Space Ace in zijn alter-ego Dexter, een huilerige tiener. Om het allemaal nog erger te maken, heeft Borf Dexter's vriendin Kimberly gekidnapped en aan boord van zijn ruimteschip gevangen genomen.


Borf ol'Buddy.

Als speler is het jouw taak om Dexter te helpen zijn vriendin terug te krijgen en hem ondertussen te behoeden voor de gevaren die Borf op hem af stuurt. Red ook even de aarde, als je toch bezig bent.


Space Ace wordt Dextertje.

VOORBEELDJE

Voor nieuwkomers in de wereld van de interactieve tekenfilm is het misschien moeilijk te begrijpen wat je nou moet doen. Voorbeeld: in het begin van het spel ziet Dexter dat zijn vriendin wordt weggezogen met een soort magnetische laserstraal. Meteen komt Borf op een klein vliegend platformpje op hem af, terwijl hij zijn infantielie-straal op Dexter loslaat. Rechts ligt een grote steen, dus je drukt naar rechts. Dexter reageert

PHILIPS CD-i
Prijs: ƒ 129,95 • Fabrikant: Philips Interactive Media
Systeemvereisten: FMV-Cartridge

ACE

meteen en duikt achter de rots. Borf mist! Het verhaal kan doorgaan. Dit soort scènes volgen elkaar op in interactieve tekenfilms. Je ziet wat, je kijkt wat de beste keuze is, en je drukt op een knop. Doe je het goed, gaat het verhaal door, doe je het niet goed, verlies je een leven en moet je weer aan het begin van het verhaal beginnen.


Zelfs in het spaceship ben je niet veilig.

GAME-PLAY

Het belangrijkste van zo'n spel is dus dat er een spannend verhaal is en dat er genoeg keuzes zijn te maken. Het beeld moet ook zo getekend zijn dat je duidelijk kan zien wat de beste keuze is. Vaak wordt er ook een hint gegeven door bijvoorbeeld een knipperend licht op de lokatie waar je heen moet of bijvoorbeeld op Dexter's pistool als je moet schieten. Dit licht helpt niet altijd, want meestal ben je dan al te laat. Wel helpt het voor de volgende keer dat je in die situatie komt.

CONTROLS

Omdat je succes in het spel compleet afhangt van je reactievermogen en het maken van de juiste keuze, moeten de controls uitstekend zijn. Een knop mag niet haperen bijvoorbeeld. Bij Space Ace is het erg moeilijk in te schatten wanneer je nou precies moet drukken. Na twintig keer spelen weet je echt wel dat je in het begin twee keer naar rechts moet, maar toch maak je nog wel eens fouten. Dit kan behoorlijk frustrerend zijn omdat je dan niet meer echt de rol van Dexter aan het spelen bent. Je bent in principe aan het spelen tegen de timer van de computer, omdat die uiteindelijk beslist of jij wel of niet op tijd hebt gedrukt.

IK DRUKTE TOCH?!

Na uren spelen kwam ik erachter dat ik vaak dezelfde fout maakte. Ik drukte te vroeg, omdat ik wist wat er ging gebeuren. De computer accepteert dit niet, want je mag pas drukken als er echt gevaar schuilt. Dit resulteert dus in een gefrustreerde uitroep: "maar ik drukte g$#d@v&*rdomme toch!". Het enige wat je daartegen kunt doen, is proberen relaxed te spelen en op het laatste moment even de knop of richtingstoets in te drukken en die dan meteen weer los te laten. Probeer momenten te vinden waarop je de reactie kunt timen. Om je te helpen staat op de volgende pagina een zogenaamde walk-thru van het eerste level.

FULL MOTION

Wat Space Ace vooral bijzonder maakt, is de uitzonderlijke kwaliteit van geluid en graphics. We weten nu ondertussen wel dat het geluid van CD-i spelletjes over het algemeen perfect is (trouwens dit geldt voor alle CD-spelletjes). De prachtige graphics in Space Ace zijn vooral te danken aan de Full Motion Video Cartridge, waar ik het in een vorig nummer al uitgebreid over gehad heb. Jammer voor de mensen die géén FMV-Cartridge hebben, want die kunnen het spel niet spelen. De tekenfilm is prachtig getekend en er zijn geen wachttijden tussen scènes, wat waarschijnlijk te danken is aan het extra geheugen van de cartridge.



Over de graphics heb ik het al gehad. In één woord prachtig. Het verhaal zelf is spannend en er is genoeg aktie om er maanden mee zoet te zijn. Uitspelen zal je dan ook niet zo snel doen, al is het alleen maar om de bijna irritant moeilijke controls. Wel is het weer zo, net als bij adventure-spellen, uit is uit. Als je het spel eenmaal hebt uitgespeeld, moet je je wel erg vervelen om het nog een keer te doen. Misschien om op te scheppen tegen vriendjes. Bezitters van een FMV-Cartridge moeten dit spel absoluut in hun bezit hebben, en niet bezitters kunnen Space Ace als reden zien om er een aan te schaffen.

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS 9,8

GELUID 9,0

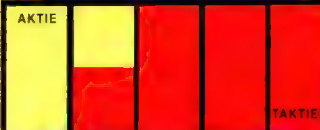
▲ Knap staaltje graphics & geluid

▲ Geen wachttijden of vertragingen

▼ Controls erg moeilijk

▼ Geen passwords of continues

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



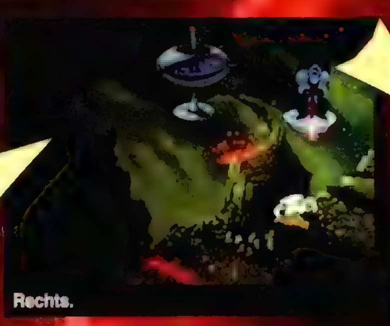
9[1]

Power Premium


Ook Dexter is een superheld.

SPACE ACE


Rechts.


Rechts.


Links.


Links.


Rechts.


Schieten.


Als je drukt wordt je Space Ace.


Als je niks doet blijf je Dexter.


Links.

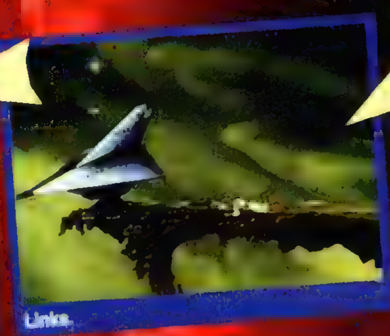

Rechts.

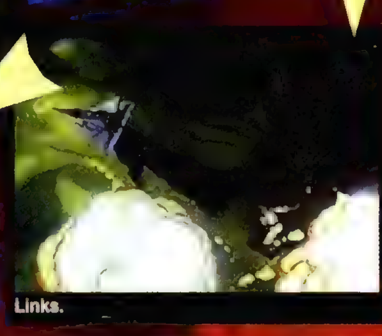

Schieten.

Hier alvast de "walk-thru" van het eerste level. Sukses!

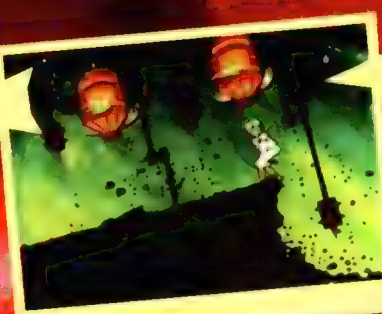
BJØRN

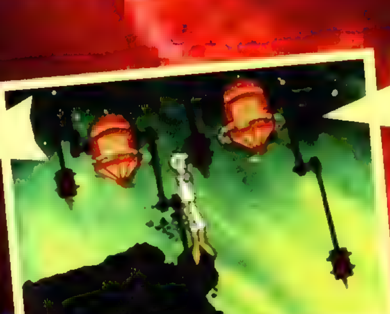

Let's get outa here!

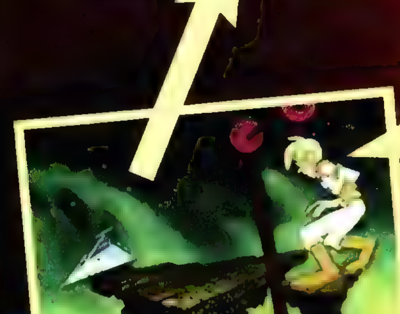

Links.


Links.


Naar Achteren.


Naar voren.


Naar voren.


Naar voren.

MAXIMUM OVERKILL COMANCHE

Comanche-Maximum Overkill was dè helikopter-sim van 1992 voor de PC. De voortreffelijke graficus, vooral die van de landschappen, in combinatie met de aangename gameplay, maakten het een genot voor het oog, als je tenminste iets van de ingewikkelde bediening begreep. De tien missies van Maximum Overkill zijn nu opnieuw uitgebracht op CD, aangevuld met maar liefst 70 gloednieuwe missies. En de bediening is zowaar een stuk eenvoudiger geworden!

NIET LEREN MAAR VLIEGEN

Comanche is geen flight sim zoals we die kennen van onder meer Microsoft. Dat soort naar professionaliteit neigende vluchtsimulators vereist zo veel kennis van meestal ingewikkelde bedieningspanelen dat een fikse studie vooraf noodzakelijk is om ook maar het meest simpele toestel van de grond te krijgen en in de lucht te houden. Fabrikant Novalogic heeft er in dit geval voor gekozen 'de speler niet lastig te vallen met de trivialiteiten van het besturen van een complexe machine'. Hier zijn ze zeer goed in geslaagd; binnen een minuut nadat de CD in de speler is geplaatst, vlieg je al over het eerste vijandige landschap op weg naar je eerste tegenstanders, of je nu vliegt met een eenvoudige joystick of met geavanceerde Thrustmaster vliegapparatuur.



Niet eindeloos oefenen: gewoon vliegen!

Op zoek naar de zeehondenknuppelaars

ZUINIG MET HET HELLE-VUUR

De tegenstanders komen werkelijk in alle soorten en maten, variërend van Zuidamerikaanse drugdealers en Antarctische zeehondenknuppelaars tot grensoverschrijdende Arabische troepenmachten en internationale uranium stelende terroristen.
Op het slagveld zijn de tegenstanders echter allemaal gelijk, dat wil zeggen: iedere keer weer is de vijand ruim voorzien van een arsenaal aan pantservoertuigen, tanks, helikopters, luchtafweergeschut etc. De wapens die je daar tegenover kunt stellen zijn overigens ook niet misselijk: meestal heb je zo'n 60 raketten aan boord, een stuk of tien Stingers, een boordkanon met 500 schoten en als ultiem wapen een aantal Hellfire-raketten. Evengoed is het raadzaam er niet zo maar op los te knallen, want het aantal tegenstanders is altijd groter dan je denkt, en wapens bijladen is er niet bij.



Weg van de snelweg.

SNEL, SNELLER, MOOI

Al is het vliegen makkelijk, het vechten valt bepaald niet mee omdat je met hoogte, breedte en diepte rekening moet houden. Daarbij komt dat de vijand ook niet gek is en weet wanneer te vluchten en wanneer terug te slaan. Dat maakt het spel er niet eenvoudiger op, maar het geeft wel veel meer voldoening als je een missie met succes hebt uitgevoerd. De landschappen waarboven je vliegt, zijn een aparte vermelding waard; zo mooi heb ik ze nog maar zelden gezien. Voor tragere computers is er de optie om de hoeveelheid details te beperken, maar dat soort concessies verminderen het kijkgenot aanzienlijk. Je vliegt dan wel als een speer, maar over een landschap dat niet echt realistisch aandoet. De enige oplossing is wat dat betreft nog altijd een snellere PC, helaas.



Een prachtige èn makkelijke gevechtshelikoptersim: de landschappen zien er schitterend uit en de bediening is heel simpel terwijl het vechten behoorlijk moeilijk is. De grootste nadelen zijn dat de missies in de praktijk behoorlijk veel op elkaar lijken en dat je goed in je computerkracht moet zitten om optimaal van dit 'Pentium-klare' spel te kunnen genieten. Maar dan speel je wel echt met Power.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

▲ Mooie landschappen

▲ Simpele bediening

▼ Missies lijken op elkaar

▼ Zeer snelle PC vereist

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP





PC-CD

Prijs: ƒ 100,- • Fabrikant: Novalogic
Systeemvereisten: 386 of beter • 4 Mb RAM • 1 Mb schijfruimte • VGA-scherm • muis • joystick.

RAGE IN

Jaren geleden ben ik een keertje in de Verenigde Staten naar een stadion gegaan om in de levenden lijve een worstelwedstrijd mee te maken. Totaal onvoorbereid op wat me te wachten stond, zat ik tussen duizenden opgehitste toeschouwers die met hart en ziel opgingen in de wereld van de dropkick, suplex, atomic drop en de bodyslam. Jargon wat ik alleen van de buis kende. Na de luid bejubelde binnenkomst van de spelers in de arena, liep het al meteen uit de hand. Eén van de barbaren- z'n naam is mij ontglipt- gooide tijdens een speech de presentator met een vliegensvlugge heupzwaai de ring uit. Het publiek ging volkomen uit z'n dak. Plotseling werd mij het spel duidelijk. Alles mag behalve verliezen. Met dit motto in mijn achterhoofd stapte ik in de digitale ring van de Mega-CD, Rage in the Cage.

CRUSH, CRUSH, CRUSH!

Het leek me wel wat, een avondje vullen met het kraken van mijn medemens. Aangezien mijn spieren wat roes-tig waren, leek het verstandig eerst even onder het geruststellend toeziend oog van de scheidsrechter de barbaren uit de boom te kijken in de One Fall wedstrijd. De computer koos uit het rijke assortiment lieverdjes met inspirerende namen als Crush, Head Shrinker Samu en de Undertaker, Tatanka, de Indiaanse gigant als mijn tegenstander. Ik zou die kneus weleens naar het Walhalla pletten. Dat dacht ik althans maar voor dat ik wist wat er gebeurde, had de tank Tatanka mij in een houdgreep, stompte mij enthousiast in het gezicht en draaide mij op mijn rug die hij vervolgens over zijn knie in een andere lichaamsvorm probeerde te forceren. Hm, dit was niet helemaal wat ik mij van een avondje kraken had voorgesteld. Game over! Maar zo gemakkelijk liet ik mij niet uit de ring slaan en aan het eind van de avond was Tatanka een permanente inwoner van de eeuwige jachtvelden.

VUILE FOEFJES

Met enige ervaring onder de riem durfde ik wel een Brawl aan, een wedstrijd zonder scheidsrechter. Heerlijk, voluit lichamen breken en alles mag! Alle vuile foefjes passeerden die avond de revue; wurggrepen, bodyslams en mijn favoriet, de eye gouge. Want een genot, een vinger in iemands oog! En ik werd alsmaar beter. Vliegende trappen, overwaartste zwaaien en dan afmaken door als een bom op het lichaam te stuiteren. Niets kan een dergelijk vermaak overtroeven. Tijd voor het gevecht in de kooi. Ook hier geen scheidsrechter die het spelplezier kan bederven. Nee, een eerlijk gevecht zonder regels in een kooi waar niet uit te ontsnappen valt. Mogen de sterkste overwinnen. Ik dus niet maar als digitale held kan ik altijd de resetknop indrukken, dus wat had ik te verliezen? Ondertussen begon ik de speciale moves redelijk te beheersen. Probleem was alleen dat iedere tegenstander zo zijn eigen specialiteiten op mij toepaste waardoor ik menigmaal het onderspit moest delven. Dit werd vooral duidelijk toen ik de Tournament ring instapte. Hoewel ik mijn zinnen gezet had op het winnen van de felbegeerde kampioensgordel van de World Wrestling Federation waren de special moves van de negentien woeste tientonners die ik voor de riem moest zien te pletten, teveel van het goede. Keer op keer brak ik de enige regel van het worstelen; ik verloor.

RAPPORT

GRAPHICS	8,8
GELUID	8,7

- ▲ Graphics mooi
- ▲ Geluid goed
- ▼ Moves zijn standaard

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

8⁹

ONE FALL (MET SCHEIDSRECHTER)



De polka!

DE KOOI



Ruggetjekraken.

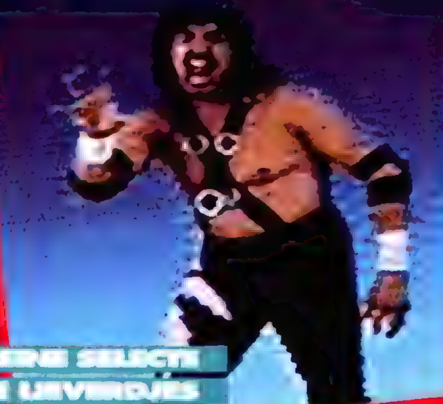
MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,- • Fabrikant: Arena

THE CAGE

EEN KLEINE SELECTIE VAN DE LIEVERDJES



IRS, de man van de belasting.



Headshrinker Samu, rechtstreeks uit de jungle.



Tatanka, de Walhalla ridder.

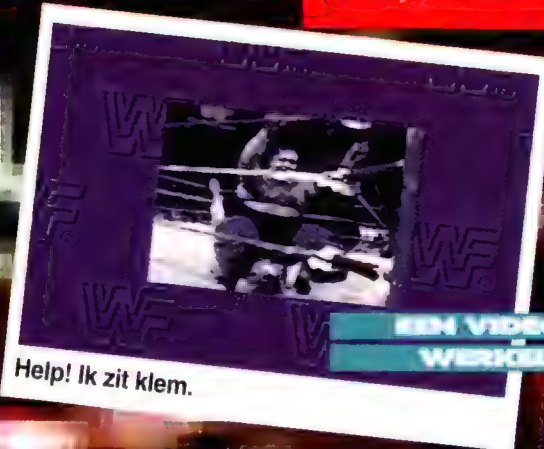


Undertaker, deze man gaat over lijken.



Bel de dokter maar vast!

EEN VIDEO VAN DE WERKELIJKHEID



Help! Ik zit klem.



Een tientonner die de zwaartekracht probeert te overwinnen.

DE BRAWL WAAR NIETS TE VER GAAT



Daar heb je niet van terug.



Oh schat van me, zal ik je over de drempel dragen?



Mam, ik vlieg!



Rage in de Cage is een vermakelijk worstelspel. De graphics zijn prima, het geluid goed en de het spel geeft het gevoel dat de lichamen werkelijk stuiteren. Zelfs in de One Player mode is het leuk om tegen de computer te spelen maar het spel komt natuurlijk het meest tot z'n recht als je je beste vriend een kopje kleiner mag maken. Tijdens het kiezen van tegenstanders, krijg je een korte videoclip te zien van de 'echte' persoon in aktie. Leuk, maar helaas ontbreekt het de tegenstanders aan verfrissende moves. Het is het recht toe, recht aan gedoe van bodyslams, ruggekraken, je kent het wel. Een beetje fantasie had best gemogen. Uiteindelijk gaat het hier om een spel en de werkelijkheid hoeft niet perse precies nagebootst te worden. Toch zal Rage in the Cage menig avondje plezierig vullen. DAVID

PRICE FIGHTER

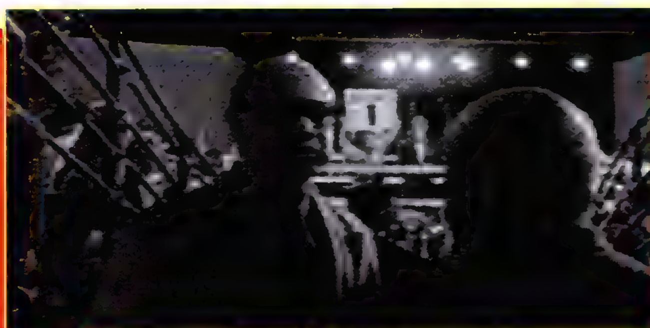
De bokswereld is vergeven van ongure types: geldwolfen die zich managers noemen, mislukte boksers die beweren je trainer te zijn, corrupte scheidsrechters en bijdehand en gevoelloos publiek. Als rookie heb je daar in eerste instantie weinig van door. Het enige wat jij wil, is snel de top bereiken. Dat dat geen peulenschilletje is, word je al snel en met harde hand duidelijk gemaakt.

GLAZEN KINNETJE

Met een naam als "The Kid" en tegenstanders die er uit zien alsof ze voor hun lol het bloed aan alle kanten uit je nog ongeschonden hoofd willen slaan, lijkt je doodvonnis eigenlijk al getekend. Maar je kan niet meer terug. Op het moment dat je je computer aanzet, ben je nog maar enkele minuten van je gruwelijke ondergang verwijderd.
Je wacht klappertandend in je kleedkamer alwaar zich allerlei excriminelen bevinden. Deze blijken bij nadere inspectie jou trainingsmaatjes te zijn. Hun grootste hobby is onervaren boksers, zoals jij, voorspiegelen dat er best een kans bestaat om je tegenstander te verslaan. Vals grijnzend proberen ze je op te monteren met nutteloze tips over de mokervuisten en het glazen kinnetje van je tegenstander.

KNIKKENDE KNIEEN

Vervolgens komt de scheidsrechter binnen. Zijn dag kan niet meer stuk; hij heeft net een paar honderd dollar toegestoken gekregen van de "bookmakers" om af en toe een oogje dicht te knijpen bij overtredingen. Nors stelt hij je op de hoogte van de regels die hij zelf geenszins van plan is na te leven. De wedstrijd kan beginnen. Met knikkende knieën word je naar de ring begeleid. Op weg naar de plaats van de executie zie je nog tevreden grinnikende "bookmakers" de laatste weddenschappen afsluiten. "Eén op tien dat Kid in de eerste ronde neergaat". Het publiek barst spontaan in lachen uit als jij de ring betreedt. Zelfs de speaker kan een glimlach niet onderdrukken als hij jou aankondigt als de rijzende ster aan de bokshemel. De gong gaat. Je staat oog in oog met een man die zijn eigen moeder levend zou villen als dat van hem gevraagd werd. Maar één ding weet je zeker: wat er ook gebeurt, alles beter dan een potje Price Fighter spelen.



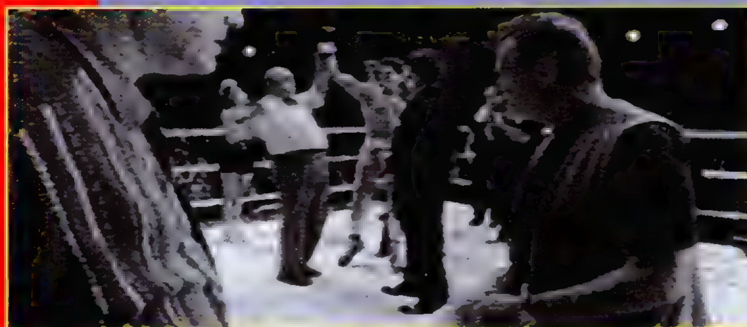
Veel ongure types, één daarvan is je manager.



'Dames en heren, de grap van het jaar: The Kid.'



'Hey kid, waar heb jij leren boksen? Op de balletschool?'



'En de winnaar? Dat ben jij in elk geval niet.'



Price Fighter is een belediging voor je spelcomputer. Het spel is zo saai dat je zelfs overweegt om Mens Erger Je Niet weer uit de kast te halen (Old School is in weet je nog?). De filmbeelden in de trailer, voordat het uiteindelijke gevecht begint, zijn prachtig en ook zeer zeker grappig te noemen. Maar iedere seconde na de gong is er één te veel. Het spel wordt onoverzichtelijk en het enige wat je uit The Kid kan toveren zijn zes "verschillende" stoten. Het is volkomen onduidelijk hoeveel afstand je moet nemen om een klap op het hoofd of lichaam van je tegenstander terecht te laten komen. En ook het verdedigen is een klinklare ramp. Doodzonde dat men zoveel techniek uit de kast trekt om zo'n flop in elkaar te flansen.
KEES

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 9,0

▲ Begint hoopvol

▼ Er valt geen hol te beleven

▼ Onoverzichtelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

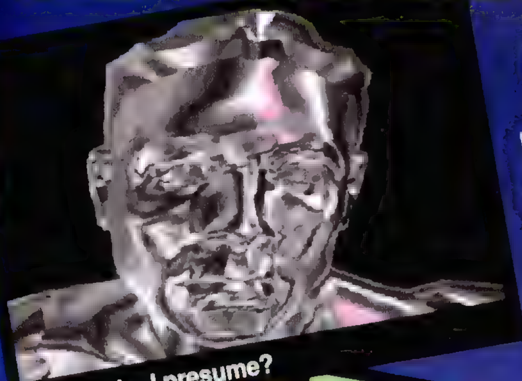
AKTIE — TAKTIEK

SEGA-CD

Prijs ƒ 59,- • Fabrikant: Sega

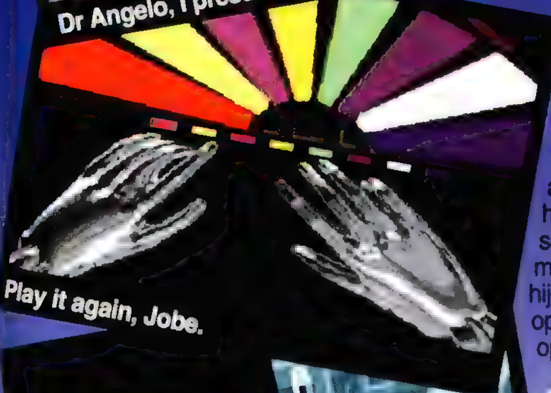
4⁸

LAWNMOWER MAN


Dr Angelo, I presume?


Ondertussen... in Cyberspace.

Kijk daar, in cyberspace. Wat is het? Is het een grasmaaier, is het een VR-spel? Nee, het is een interactieve film. Je zou het ook een computerspel kunnen noemen, ware het niet dat je in dit geval meer toeschouwer dan speler bent, de prijs die je betaalt voor een verblijf in het schemergebied tussen spellen en films.


Play it again, Jobe.

EINDE FILM, BEGIN SPEL

Het verhaal van de Lawnmower Man op CD is niet hetzelfde verhaal als in de gelijknamige bioscoopfilm. In die film maakt de kijker mee hoe de labiele grasmaaierman Jobe als gevolg van een aantal medische experimenten verandert in Cyberjobe, een psychopatisch wezen met een slecht karakter dat woont en leeft in Cyberspace, van waaruit hij de werkelijke wereld wil veroveren en onderwerpen. De film eindigt op het moment dat Jobe aan deze enorme taak wil beginnen, en het is op dit punt in het verhaal dat het spel begint.


Wil de echte Angelo nu opstaan?

ONTVOERD NAAR VR

Voordat Cyberjobe vanuit de wereldomspannende netwerken zijn greep naar de macht doet, staat hem nog iets zeer menselijks te doen, namelijk wraak nemen op Dokter Angelo (de wetenschapper die hem zo onnadenkend als proefkonijn gebruikte) en op Carla en Peter, twee vroegere vrienden door wie Jobe zich verraden voelt. Omdat vechten op eigen terrein de voorkeur verdient, ontvoert Cyberjobe Dr. Angelo, Peter en Carla naar zijn eigen Virtual Reality-domein. Daar zet hij Peter en Carla gevangen. Het is aan Dr. Angelo en aan de speler om Peter en Carla te bevrijden zodat ze samen uit het domein van Cyberjobe kunnen ontsnappen.


Grasmaaiermondman.

CYBER REPLAY

Cyberjobe heeft voor de gelegenheid twaalf verschillende levels gemaakt waar je doorheen moet om uit zijn virtuele klauwen te ontsnappen. De meeste van deze levels kom je meerdere keren tegen, maar ze worden iedere keer een beetje moeilijker, bijvoorbeeld doordat het gezichtspunt is veranderd of doordat je minder aanwijzingen krijgt. Zo moet je in het tweede onderdeel, Cyber Boogie genaamd, door een aantal tunnels vliegen. De eerste keer krijg je hierbij aanwijzingen in de vorm van een stem die je vertelt naar welke kant je moet sturen. Bij de tweede keer zwijgt de stem en moet je het doen met aanwijzingen op het scherm. Bij de derde keer krijg je geen aanwijzingen en moet je op je eigen ogen vertrouwen. Dit vliegen stelt overigens niet zoveel voor. Je bent meer aan het bijsturen dan echt aan het vliegen; af en toe een tikje naar links of een tikje naar rechts en dan heb je het wel gehad. Dit laatste geldt eigenlijk voor alle onderdelen van deze CD. Wat je als speler vooral doet, is een aktie beginnen of bijsturen. Doe je dit goed, dan zie je vervolgens een filmpje dat je naar het volgende onderdeel leidt. Doe je het verkeerd of wacht je te lang, dan krijg je maken met de wraak van Jobe in de vorm van een hysterische grasmaaier die je cybergestalte in duizend stukjes maait.


Iemand de voeten voor het gras wegmaaien.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

▲ Zeer mooie beelden

▲ Verhaal lijkt vervolg op film

▼ Veel kijken, weinig spelen

▼ Bediening alleen met toetsenbord

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



6,8



Op zich is het concept van een film waarin je zelf de aktie bepaalt een heel goed idee, maar deze CD maakt vooral duidelijk dat dit een manier van spelen dan wel kijken is die nog in de kinderschoenen staat. De filmgedeelten gaan vrij snel vervelen en als je die gedeelten overslaat blijft er als spel weinig over. Op die manier is het één keer leuk, twee keer ook nog en misschien zelfs drie keer, maar daarna grijp je toch naar een spel dat de speler wat meer betrekt bij de aktie.

BEN

PC CD-ROM

Prijs ƒ 129,- • Fabrikant: Sales Curve

DUOOTJE AMIGA CD32



MICROCOSM

In het maartnummer van Power Unlimited was Adam niet zo heel erg opgetogen over het Mega CD-spel Microcosm. Toen ik de CD32-versie van hetzelfde spel op m'n buro kreeg, stond ik dan ook niet bepaald te springen. Maar na het bekijken van de intro sloeg die houding snel om in enthousiasme. Microcosm blijkt op de CD32 namelijk wèl een briljant spel te zijn.

HAAR-SCHERPE SCENES

Ik durf Microcosm het eerste spel te noemen dat aantoont dat de CD32 veel meer mogelijkheden heeft dan de Mega CD. Op de Mega CD was de intro bijvoorbeeld redelijk te noemen, maar diezelfde intro is op de CD32 van heuse speelfilmkwaliteit. Geen schokkerige, uit veel te grote pixels bestaande beelden, maar spectaculaire, haarscherpe scènes. Bovendien is de Mega CD-versie bijna helemaal in zwart-wit, terwijl de CD32-versie fantastische kleuren biedt. Als je deze versie eenmaal gezien hebt, is de Mega CD-versie haast lachwekkend.

VERLEIDE-LIJKE STEM

Ook het spel zelf speelt stukken beter, zelfs met de onhandige CD32 controller. Zo heeft de CD32-versie een met een druk op de knop op te roepen radarschermpje, waarop je kunt zien waar je je in het lichaam bevindt en waar je naar toe moet. Het neerschieten van de talloze vijanden gaat veel soepeler en de begeleidende muziek is opzwepend. Ook fluistert een verleidelijke stem af en toe aanwijzingen in je oor en wenst ze je bij het begin van een missie een plezierige dag.

Wat wil je nog meer?

Nou, wat meer afwisseling was wel aardig geweest, want Microcosm blijft natuurlijk een simpel schietspel met een leuk verhaaltje er omheen. Het feit dat je je in een menselijk lichaam bevindt en je vijanden bestaan uit virussen, rode- en witte bloedlichaampjes en galstenen is in het begin nog wel een aardig, maar na een tijdje vraag je je toch af: Is this all there is?

RENE

GRAPHICS	9,5
GELUID	9,0

8⁵ — CD-32 — Prijs: ƒ 149,50

Het eerste golfspel voor de CD32 is er een met niemand minder dan Nick Faldo in de hoofdrol. Helaas heeft Grandslam zich er met het naar hem genoemde spel nogal gemakkelijk van af gemaakt.

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

JIM BIRDIE

Als je alleen kijkt naar het aantal opties, is er niets mis met NFCG. Zo kun je kiezen voor match play (1 tegen 1 of 2 tegen 2), stroke play (met maximaal vier spelers) en met zowel menselijke als computergestuurde tegenstanders. In het laatste geval kun je behalve voor Nick Faldo ook kiezen voor verzonnen spelers met namen als Andy Ace, Joe Average en Jim Birdie. Ook kun je kiezen uit twee totaal verschillende banen en zelfs in welk seizoen je wilt spelen. Beginnende spelers kunnen het zichzelf bovendien iets eenvoudiger maken door de Mulligan-optie te kiezen. Dit betekent dat je een mislukte slag altijd over mag doen, zonder dat het een extra slag kost.

HOOKEN & SLICEN

Wanneer alle opties zijn ingesteld, kan er worden afgeslagen.

Ook hier heb je weer voldoende opties, zoals het veranderen van de plaats van de bal, de richting waarin je mikt, de gekozen club en de spin die je aan de bal geeft. Aan de linkerkant van het scherm bevindt zich een clubkeuzescherm, aan de rechterkant een scherm met informatie over de betreffende hole, de ligging van de bal en de windrichting. Het slaan van de bal is redelijk eenvoudig. Zowel de slagkracht als het hooken, respectievelijk slicen van de bal worden bepaald op de in golfspellen gebruikelijke manier (balkje op tijd laten stoppen voor de gewenste kracht en balkje op de terugweg nogmaals op het juiste moment laten stoppen voor het hooken of slicen van de bal).

SHUT YOUR FACE CADDIE!

Kortom, genoeg mogelijkheden, dus waarom is NFCG dan toch geen leuk spel? Eigenlijk komt dat door een combinatie van factoren. Zo zijn de pauzes tussen de slagen veel te lang, zijn de graphics absoluut niet van 32-bit kwaliteit en het geluid is zelfs om te huilen. Het commentaar dat de caddies geven, slaat vaak helemaal nergens op en bovendien hebben ze de neiging bepaalde opmerkingen constant te herhalen. De coaching optie is wel aardig. Hierin geeft Nick Faldo je les in het uitvoeren van allerlei moeilijke slagen, zoals in bunkers en waterhindernissen.



GRAPHICS	6,5
GELUID	5,0

6³ — CD-32 — Prijs: ƒ 89,50

SPIN MASTER



In een ver verleden heeft een voor ons onbekende man een gigantische schat begraven, ergens op een eilandje in een oceaan. Natuurlijk heeft hij niet nagelaten om het eilandje uit te tekenen met daarop de precieze begraafplaats van het immense vermogen. Deze kaart verstopte hij in het ondoordringbare woud van het eilandje. Maar na eeuwen van weer en wind is de kaart uiteindelijk in vijf stukken uiteengevallen en verspreid over alle uithoeken van de wereld. De Indiana Jones achtige Johnny heeft een stuk van de kaart in handen weten te krijgen en droomt ervan eens de schat te kunnen opgraven. Zijn droom wordt echter wreed verstoord als Doctor De Playne op het toneel verschijnt.

ALS IK TOCH EENS RIJK WAS...

Dr. De Playne heeft dezelfde droom als Johnny: alle stukken van de kaart vinden om zo de schat te kunnen opgraven. Alleen waar zal dit irritante mannetje zijn opgegraven vermogen aan gaan besteden? Hou je vast: hij wil met de schat alle speelgoed en snoep in de wereld opkopen en daarmee de kinderen dwingen tot een leven van studeren en eenvoudige doch voedzame maaltijden! Hoe komt die eikel erop?! Nee, het bestemmingsplan van Johnny ziet er aantrekkelijker uit. Hij zou met het vergaarde vermogen graag een aantal huizen kopen in New York, Amsterdam, Parijs en San Francisco en daar samen met zijn vriendinnetje Mary en bloedbroeder Tom gaan wonen en beesten. Geweldig!

I MUST SAVE MARY

Dr. De Playne heeft het enige stukje schatkaart dat Johnny had, gestolen. En omdat hij toch bezig was, ontvoerde hij gelijk maar Johnny's vriendinnetje Mary. Krijg de kolere, denkt Johnny en begint meteen met de achtervolging op De Playne. De strijd begint op het vliegveld van Madrid. Maar dat is maar voor even want een paar goed geplaatste ninja sterren en bommenregens doen hun werk effectief en Johnny kan meteen het vliegtuig nemen naar Egypte om daar een paar piramides uit te kammen, op zoek naar zijn geliefde.

DONT'T STOP ME NOW!

Al moet ik de hele wereld binnenstebuiten keren, ik zal die eikel van een De Playne vinden en afmaken! Is China ver genoeg voor je? Of zullen we er nog een enkele reis Braziliaanse jungle bij doen? Het kan allemaal hoor, in 'Yo-Yo-Spin Master'.

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

 Snel

 Gave graphics

 Goede joystick controle

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8





Spin Master is een geweldig spel! Dat kan ik je wel zeggen. De graphics zijn subliem -Neo Geo, wat wil je- en het geluid is van een zeer hoog gehalte. Als platformspel is Spin Master ook niet te versmaden. Het speelt lekker snel en het verveelt niet. Het enige nadeeltje dat ik kan vinden, ligt in het feit dat er zóveel snelheid in het spel zit, dat het in no time is uitgespeeld. Maar Spin Master heeft vier difficulty levels dus je bent er niet zomaar klaar mee.

THOMAS

NEO GEO

Prijs: ƒ 529,- • Fabrikant: Data East Corp.

POWER
QU
BUZZ

" LUISTER MANNETJE ".
ALS JIJ JE BAAN
BIJ POWER UNLIMITED
WILT HOUDEN
KAN JIJ MIJ BETER
MET RUST LATEN.

HOU JE MUIL SMURF!
IK HEB
HOOGGEPLAATSTE VRIENDEN
DIE DIT SOORT MUITERIJ
NIET OP PRIJS STELLEN.

BUZZ
"YO WASSUP ANGEL"!

ZE HEBBEN NET
MORTAL KOMBAT 2 NEERGEZET
IN DE ARCADE.

"IK KOM ER ZO AAN
IK MOET HIER
NOG EVEN WAT
REGELEN".

BUZZ
CLICK

NUF SPACE F'R TATOOS

MANDRILL KEAZE

HE!
JE KAN NIET WEG.
JE MOET NOG
EEN STRIP
MAKEN.

HE!
RITZ

HE MAFKEES!
STICK AROUND!

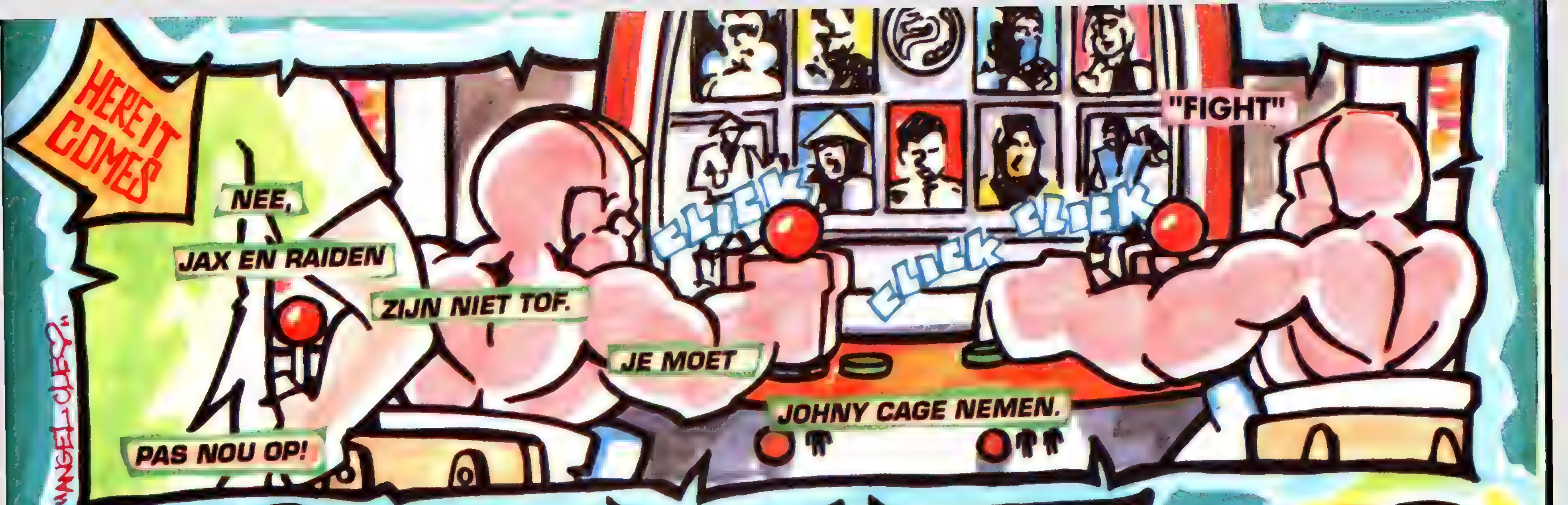
ONLY AGES 18 AND OVER

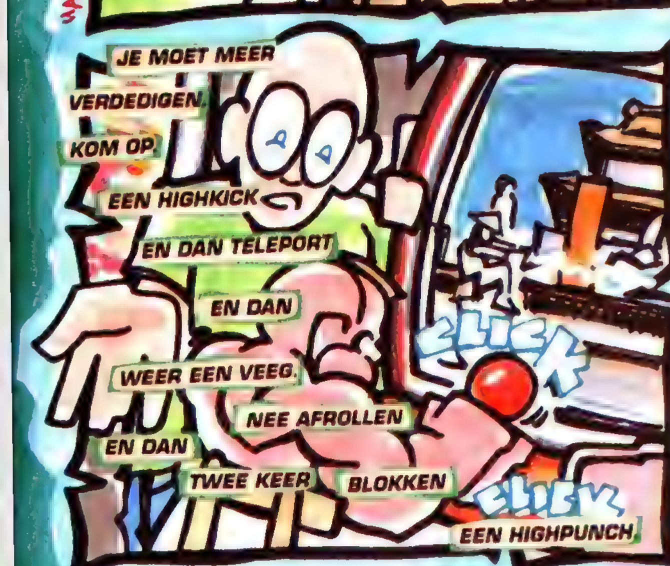
CRASH

YO, HIER STAAT IE!

INSERT COINS

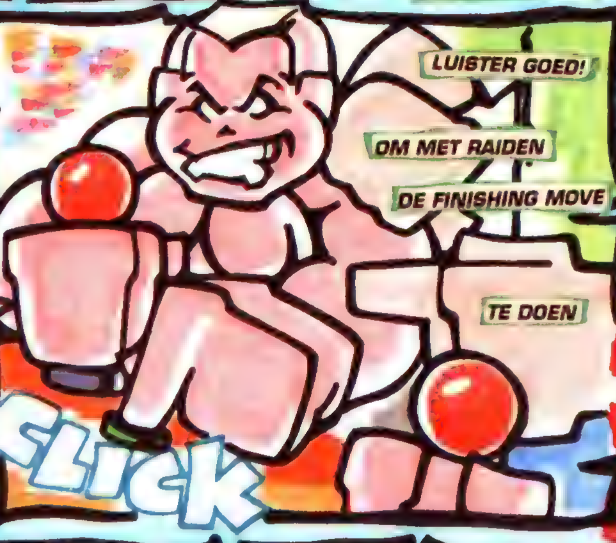
KE-KLIK
ZZZ
TRZZ

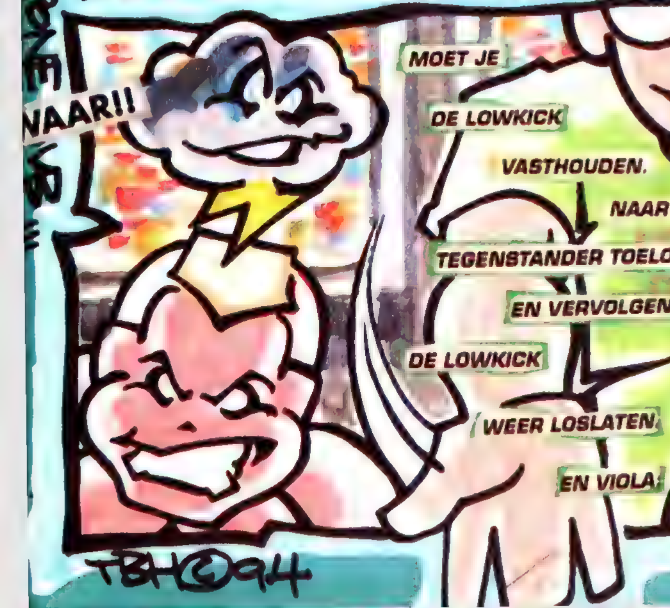

HERE IT COMES
NEE,
JAX EN RAIDEN
ZIJN NIET TOF.
JE MOET
JOHNY CAGE NEMEN.
PAS NOU OP!
CLICK
CLICK
CLICK
"FIGHT"


JE MOET MEER
VERDEDIGEN.
KOM OP.
EEN HIGHKICK
EN DAN TELEPORT
EN DAN
WEER EEN VEEG.
NEE AFROLLEN
EN DAN
TWEE KEER
BLOKKEN
CLICK
CLICK
EEN HIGHPUNCH.


KIJK NOU UIT!
NAAR ACHTEREN
EN DAN
TWEE KEER
NAAR BENEDEN
SNELLER!
JE BAKT ER HELEMAAL
NIETS VAN.
VERDEDIGEN!
IK ZEI TOCH DAT
JE JOHNY CAGE
MOEST NEMEN.


NEE,
JE KAN NIET
TELEPORTEN
ALS JE IN
DE HOEK STAAT.
CLICK
PAS OP!
CLICK


LUISTER GOED!
OM MET RAIDEN
DE FINISHING MOVE
TE DOEN
CLICK


WAAR!!
MOET JE
DE LOWKICK
VASTHOUDEN.
NAAR JE
TEGENSTANDER TOELOPEN
EN VERVOLGENS
DE LOWKICK
WEER LOSLATEN.
EN VIOLA.
DE FINISHING MOVE.
TBH©94


GUSH...
FINISHING MOVE HUH?

EEUWIG

Wij zijn tot de conclusie gekomen dat er een collectief gamersbewustzijn bestaat, dat spelers onbewust ertoe aanzet om op dezelfde tijd met dezelfde tips op de proppen te komen. Hoe dit bewustzijn precies is ontstaan is ons een raadsel, we weten alleen waar het zich bevindt: in gamerspace. Van cyberspace wordt weleens gezegd dat iedereen je daar hoort schreeuwen. In gamerspace ziet iedereen je winnen.

Wil je ook winnen maar lukt dit niet in je eentje, bel dan voor directe hulp een van de volgende telefoonnummers:

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

Sega Megaphone
06 - 3403 3034
(f1.- per minuut)

Heb je zelf tips, cheats, truuks, codes, vragen of opmerkingen, stuur die naar:

Power Unlimited
(Eeuwig Leven)
Postbus 9194
1006 CC Amsterdam

Secrets

SNES
NBA JAM VERBORGEN SPELERS

De NBA-Jam tips die je hier leest, kwamen tot stand met behulp van InterNet en de gamers VJ, René, Niels en Remco, Bjarne, Reginald, Serge, Jordy, Ramon, Tom, Davy, Roy en Freek.
Het heetste gespreksonderwerp is uiteraard de mogelijkheid om andere spelers te kunnen oproepen. Jammer genoeg zijn Magere Hein en de Mortal Kombat-karakters die in de arcadekast zaten uit de consoleversies gemold. Jullie wisten de codes voor Bill Clinton en Al Gore, het Amerikaanse presidentiële duo. Wij geven nog wat vage codes om de boel 'on fire' te zetten met een aantal cheerleaders. We hebben gehoord dat er zelfs een code is om Flea, de basgitarist van de Red Hot Chili Peppers, te kunnen spelen. Wie weet meer?

Ga voor deze tips naar het Initialen scherm.
- Voor Bill Clinton, typ A R K. Selecteer de K, activeer hem niet maar hou de knoppen L, Start ingedrukt en druk dan op A. Voor de MegaDrive geldt: Start vasthouden en B indrukken.
- Voor Al Gore, typ N E T. Selecteer de T, activeer hem niet maar hou de knoppen L, R, ingedrukt en druk dan op X.
- Air Dog: A I R - L, Start, X
- Chow Chow: C A R - L, R,X
- Scruff: R O D - L, R, Start, X

Dit zijn twee interessante arcadecodes!
- Rivett: R J R, L, R, Start, X
- Kerri Hoskins (Babe!): K E R -Oct 10
- Lorraine Olivia (meer Babe!): L O R -Feb 20

SNES
NBA JAM POWER-UPS:

I. Power-Up Defense
Bij het "Tonight's Match-Up" scherm moet je 5 keer op een willekeurige knop drukken; bij de vijfde keer moet je de knop vasthouden tot de 'tip off.

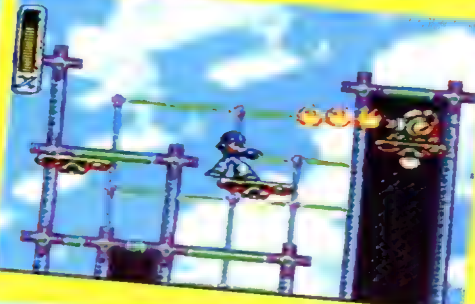
II. Power-Up Dunks
Druk bij het "Tonight's Match-Up" scherm 13 keer op een willekeurige knop terwijl je de D-Pad roteert. Bij de 13e keer moet je de knop ingedrukt houden en blijven roteren tot de 'tip off'. (Je moet deze power up heel snel uitvoeren).

III. Power-Up Fire
Druk bij het "Tonight's Match-Up" scherm vijf keer op de B-knop. Hou dan 'boven' en de schietknop ingedrukt tot 'tip off'.

IV. Power-Up Juice
Druk bij het "Tonight's Match-Up" scherm 13 keer op een willekeurige knop en houd dan de B en X knop ingedrukt tot de 'tip off' (NB wees heel snel).

V. Power-Up Turbo
Druk bij het "Tonight's Match-Up" scherm vijf keer op een willekeurige knop en hou dan de Y, B en A knop ingedrukt tot de 'tip off'.

VI. Power-Up Intercept
Roteer bij het "Tonight's Match-Up" scherm de D-pad terwijl je de turbo- of schietknop in- en uitdrukt tot de 'tip off'.



Levelcodes

SNES/MEGAMAN X

Sandra speelde met haar 6-jarige zoontje Riza de nieuwste MegaMankraker uit. Jasper uit Roosendaal deed hetzelfde. De passwords voor het laatste level (waarmee je ook een betere X-buster krijgt en al je special weapons kunt laden) zijn;

5-7-3-6
6-3-5-2
7-5-5-8



VII. Shot % Indicator
Druk bij het "Tonight's Match-Up" scherm één keer op een willekeurige knop en hou de A en B knop ingedrukt tot de 'tip off'.

SNES NBA JAM PASSWORDS:

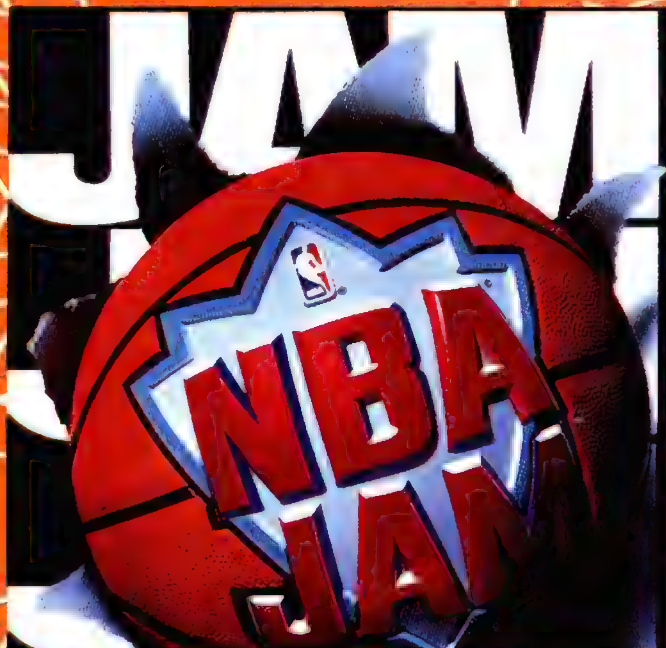
I. 26-0 Season Password
Voor een 26-0 score in het seizoen, met nog maar een winstpartij te gaan voordat je het einde ziet: typ de initialen DAN en het password: Q4DDBGX / ZXJBT3H

II. Andere Passwords
Allen met de initialen DAN:

(W-V) Password
1-0 4QH3FCD / SYCGYCJ
2-0 XPFXCLC / QKLFWCJ
3-0 BNCSFBB / NRBCTCJ
4-0 VQGZF3Z / RP31XYL
5-0 3XCSFBB / NPXCTBN
6-0 XQG4C3Z / RMT1X2L
7-0 2NBV32X / MPSYSDG
8-0 QMF25LC / QM5DWBJ
9-0 ZH115J3 / GSK4MLS
10-0 SLCX3BC / NFCCTZJ
11-0 3PKG3MG / V5NG1RJ
12-0 RHZY5DV / FJFVL3Q
13-0 1VCX5BC / NQYCT3J
14-0 PNG4331 / RNV1XTG
15-0 YLBV32Y / MQTTS1G
16-0 N5QY4DV / FK1QLYR
17-0 XKR14J4 / LTMDMCT
18-0 Q3VCBFX / PRJ2Q3R
19-0 Z1QYBDV / KTHZGFR
20-0 NW5G4MG / Z2QLW1K
21-0 XQT5445 / N3ZFK1T
22-0 QPR1BH4 / LPCDG1T
23-0 ZWFGBLG / ZGGLVHK
24-0 NF1F4J2 / Q1DGL1T
25-0 XWST4PY / HR1YCYR
26-0 Q4DDBGX / ZXJBT3H
27-0 Z354B2W / X445R3H
28-0 NKSW43Y / KM5CDPT
29-0 XH5442W / X2V5R1H
30-0 QF1VB1T / SJT3MRH
31-0 ZH54B2W / X4V5R3H
32-0 NY3T4YP / JKRYCPR
33-0 X5M442W / X2BTR1K
34-0 Q3HVB1T / SJ5RMRK
35-0 Z5M4B2W / X4BTR3K



Met dank aan Bjarne uit Uithoorn!



Tip van de Maand

In de NBA tips staan de codes om tot en met 26-0 voor te komen staan. Bjarne, een complete B-Ball freak uit Uithoorn, ging eventjes een aantal dunks verder en speelde tot en met 61-0. Met initials A I R en het password XGD533WW2W4Q2G bereik je deze score. Boomskakalaka, Bjarne

EEUWIG MOVES

Game Genie

Enkele zeldzame Genie tips uit de hoge hoed van Rotterdamse Remco.

Super Empire Strikes Back (SNES)
C238-C70F - Oneindige levens
F169-1707 - Begin een gevecht met Darth Vader

Sonic SpinBall (MegaDrive)
AXBA-4A4T - Oneindige levens
APBT-5N7G - Start op level 4

Game Cheaters

Action Replay

Lethal Enforcers (MegaDrive)
FFA1A90000 - Victims aantal blijft op 0
FFA0AF0006 - oneindig kogels

Sonic 3 (MegaDrive)
FFFE240005 - Oneindig tijd

MicroMachines (MegaDrive)
FFA6C70003 - Oneindig levens

CoolSpot (MegaDrive)
FF078C0032 - Oneindig levens

Dank, Ronald uit Delft

SNES
THE LAWNMOWER MAN

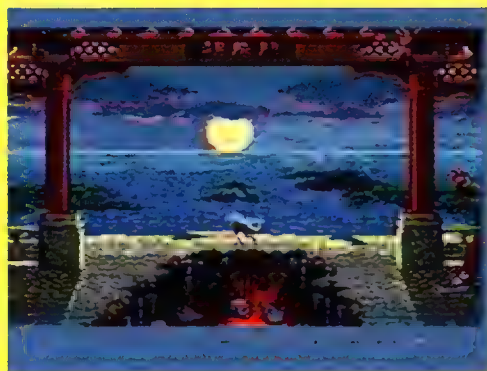
Daniël en Daan uit Rijssen en Sheji uit Arnhem tippen grasmaaifanaten om de volgende code te gebruiken.
Zet in level 1 het spel op pauze en druk dan op: B, Rechts, A, Select, Select, Y, A, B, Y, B en haal het spel uit de pauze mode. Nu kun je twee dingen doen.
1. Voor oneindige levens: Pauze, Rechts, A, Select, Y en Pauze.
2. Optiemenu voor bonuslevels: Pauze, A, Links, Links, Pauze.



TRUCS







MEGADRIVE
ETERNAL CHAMPIONS

Marco en Jeroen uit Nijeveen en Jasper uit Almere verhalen over 'finishing moves' van de achtergronden maar weten geen tactieken. Mart uit Nuland en Wouter en Tim uit Veldhoven bieden uitkomst.

Oefen deze tips in de two-player mode.

* Shadow: het slachtoffer moet precies onder het rode lichtje linksboven de punt van het middelste Chinese teken staan. Degene die slaat staat rechts "van de ten dode opgeschrevene". Het slachtoffer wordt geëlektrocuteerd.
* Trident: Zorg dat het slachtoffer precies voor het waterstraaltje van de zeemeermin staat. 'Finish him' van rechts. Planten doorboren de ongelukkige en sleuren hem naar beneden.
* Xavier: Rechts van de brandstapel staat op de achtergrond een karretje tussen de huizen. Het slachtoffer moet er precies voor staan. Sla van rechts. De verliezer zal branden op het kampvuurtje.
* Larcen: Plaats de tegenstander tussen de twee gele lampen boven de deur links van de verkoopster. Sla van links. Vanuit een auto schieten een aantal gangsters het slachtoffer overhoop.
* Blade: Zet het slachtoffer recht onder de eerste druppel van het druipende dak rechts van de ventilator. Sla van rechts. De loser wordt vermalen door de ventilator.
* Midnight: Het slachtoffer moet precies voor de eerste deuropening links van de stier staan. Finish vanaf links. De helikopter moet net aan de linkerkant van de zon staan. Hij zal de tegenstander uiteen doen spatten met een raket.
* Rax: Zet je tegenstander onder de tweede lamp links van het midden die recht naar beneden schijnt. Sla van links. De arme ziel wordt door laserschietende vliegende schotels bevroren, vergruizeld en opgezogen.
* Jetta: Het slachtoffer moet met z'n ballen (?) precies boven de scheiding (rechts) staan. Daar staat een 'streep'. Eindmep van rechts. Een scheur in de aarde slokt de tegenstander op.
* Slash: Het slachtoffer helemaal naar links duwen tot je niet meer verder kunt. Sla zo van rechts dat de ongelukkige half uit het scherm dondert. Een T-Rex komt het levenloze karkas oppeuzelen.

GAMEBOY
MORTAL KOMBAT

Een truuk van een Ano uit Niempje en Pieter uit (B) om Goro te kunnen spelen zonder 'action replayshit of game geniegemest'. Speel het spel met wie je maar wilt. Als het scherm 'the end' komt, druk je LinksBoven, A en Select tegelijk tot het 'enter initials' scherm verschijnt. Druk dan op A en wacht tot het scherm 'longest winning streaks' te voorschijn komt en druk op Start. Nu staat er 'Goro lives... as you...' De namen van je tegenspelers zijn veranderd, bijvoorbeeld Kano heet Bob, Shang Tsung Eddy en Sonya Fergus.

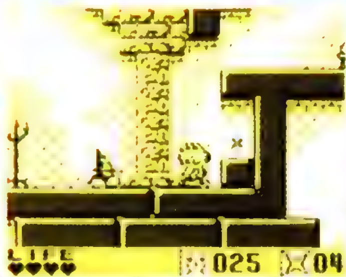
LEVEN

PC
STREETFIGHTER 2
Rutger uit Laren weet hoe je met z'n tweeën met dezelfde vechter kunt spelen. Druk op P en tik 7KIDS. Je hoort dan een muziekje en de vechters kunnen gekozen worden.

PC
MORTAL KOMBAT
Berend Jan uit Kampen maakt het volgende Keep It Simple Stupid-truukje wereldkundig: Als je dood bent, druk dan als je nog door de lucht vliegt op F2 en speler 2 wordt opgeroepen. Zo kost het je geen continue. Yep, zo horen we ze graag.



GAMEBOY
WARIOLAND
Voor sommige gamers heet het spel SuperMarioLand 3, maar de officiële titel van het spel is toch echt WarioLand. Oscar uit Huissen speelde het spel uit en stuurde ons zijn tactiek om die klus te klaren. De tip voor een 3-up is het sterkste.
"Ga in level 1 de laatste trap die je tegenkomt af. Je ziet stekels onder je, zwem erover heen en pak de munten. Nu zie je een deur met daarboven een blok. Je wordt DragonWario en kan vuur spugen. Ga naar binnen en blaas de blokken weg. Sla tegen het reuzenblok en je hebt een 3-up te pakken. Dit kun je steeds herhalen voor als je bijna geen levens meer hebt.





Game Cheaters

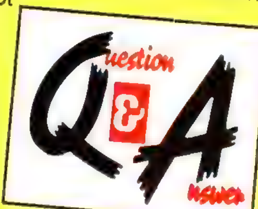
Choplifter III (SNES)
7E0D1680 - Oneindig energie
MegaMan X (SNES)
7E1F8002 - Oneindig energie (Europese versie)
NBA Jam (SNES)
7E078A20 - Oneindig turbo
Ren & Stimpy (SNES)
7E080603 - Oneindig aantal levens
Mortal Kombat (GameBoy)
030X1DD6 - X vervangt karakter. 6 is Goro, 7 Shang Tsung
Zen, Intergalactic Ninja (GameBoy)
080A89C0 - Oneindige energie
Sonic Chaos (GameGear)
00D29C05 - Onkwetsbaar
00D29C99 - Oneindig aantal ringen
00D2990X - X is levelselect: X is 1 voor level 2, X is A voor special stage 3
Garfield (GameBoy)
Level 5: ZFRG
Level 10: LGCK
Level 15: GPBL
Level 20: SGNG
Level 25: SPGT
Level 30: HBCR
Level 35: DGLL
Level 40: HFLP
Level 41: FNDG

Afkomstig van Remco uit Amsterdam.

NES
FELIX THE CAT
Roel uit Oostwoud kent in level 4 een geheime tas waarmee er toch in level 4.1 een bonusstage bereikt kan worden. "Loop in het begin van het level over het water enz. Spring over het eerste heuveltje heen maar stop bij de tweede. Spring hier op het platformpje dat links boven het heuveltje staat. Daar vliegt een vogel waar je snel op moet springen. Die brengt je naar een tas in de lucht die je normaal nooit ziet.
Jeroen uit Schijndel weet meer. "In alle delen van het spel zie je professorgezichten in de lucht hangen. Bij sommigen die je raakt ketsen de kogels op je af. Doe dit een paar keer en je krijgt een extra leven in de vorm van een balletje met een F daarop. Doe deze handeling voordat je naar een bonuslevel gaat en je kunt als je daar uitkomt weer hetzelfde doen bij hetzelfde professorgezicht. In level 2-3 vind je zelfs twee van dit soort speciale gezichten."

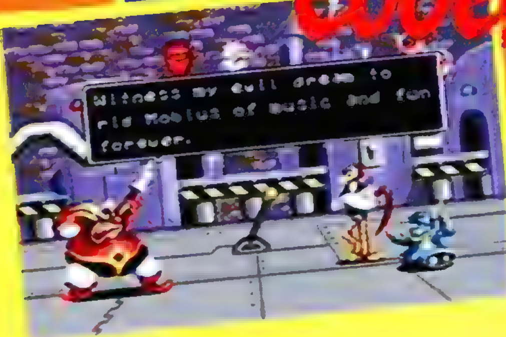


PC
SPACE QUEST
In PU nr 3 vroeg Bart uit Oostburg waar de Monolith Decoder Ring in Space Quest 1 voor dient. Jasper uit Zwolle helpt hem uit de nood. "Als je de ring hebt gevonden moet je een aantal potjes Astro Chicken (in de Monolith Burger) met succes spelen. Nadat je een aantal spellen correct hebt gespeeld, verschijnt er een gecodeerd bericht. (Afkomstig van 'Two Guys' die op een planeet vastzitten.) Gebruik de ring op de tekst om die te ontcijferen. Stijn uit Rijsbergen, die ook weet waar de ring voor dient, schrijft ons overigens dat de ring niet uit deel 1, maar uit deel 3 komt. Gijs uit Nijmegen tenslotte stuurde ("voor de luie mensen onder ons") de gedecodeerde tekst: "Help us! We are being held captive by Scumsoft on the small moon of Pestulon. An impenetrable force field surrounds the moon. It must first be deactivated. It's origin is unknown to us. Scumsoft Security is armed with yellow pistols. We're counting on you who ever you are." Jasper, Stijn, Gijs en ook Jan-Age en Alex, namens Bart: bedankt.



EEUWIG

Codes



MEGADRIVE
DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

J.H.J., woonachtig te Nieuwstadt, kraakte het meesterplan van de RoboNitWit en stuurde alle codes van de levels. Hier de bonencombinaties van de laatste twee levels.

Level 12
easy: rood-oranje-oranje-geel
normal: groen-groen-doorzichtig-geel
hard: groen-doorzichtig-doorzichtig-blauw
hardest: rood-groen-oranje-blauw

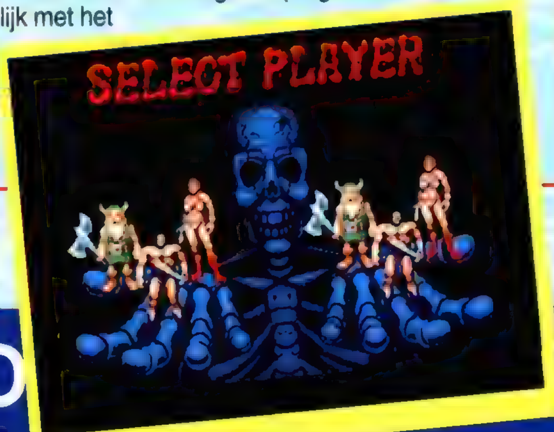
Level 13
easy: geel-oranje-blauw-blauw
normal: paars-geel-oranje-doorzichtig
hard: oranje-doorzichtig-paars-oranje
hardest: rood-rood-doorzichtig-geel

GAMEGEAR
DR. ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE

En Wilco uit Landsmeer stuurde de passwords voor de scenario mode op de GameGear versie. Dus:
Level 2: Zwart-blauw-rood-beest
Level 3: Geel-blauw-paars-blauw
Level 4: Rood-paars-zwart-groen
Level 5: Blauw-zwart-zwart-beest
Level 6: Beest-paars-zwart-geel
Level 7: Blauw-rood-zwart-beest
Level 8: Beest-paars-geel-blauw
Level 9: Blauw-beest-geel-paars
Level 10: Blauw-geel-rood-groen
Level 11: Paars-blauw-zwart-geel
Level 12: Paars-blauw-rood-beest
Level 13: Geel-rood-groen-blauw

TIP
PC
GOLDEN AXE

Allerlei lezers stuurden ons een simpele methode om een level te kiezen in dit inmiddels behoorlijk oude spel. De truuk is: tik gewoon het nummer in van het level dat je wilt spelen (1 t/m 8) op het moment dat je je speler kiest. Voor deze tip danken wij onder meer Bruce uit Nieuwegein, Dennis uit Papendrecht, Rogier en Ivo uit Maarssen en Bram uit Berghem (volgens hem moet je tegelijk met het levelnummer ook op Control drukken).

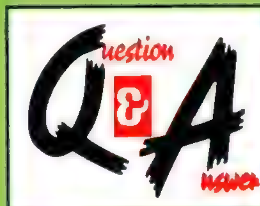


PC
DOOM

Eerst even een vraagje van Dustin uit Haaren beantwoorden. Hij vraagt namelijk waarom hij wapen 6 en 7 niet kan pakken, en hij wil graag weten hoe hij in Inferno terecht komt. Beste Dustin, waarschijnlijk heb jij de shareware-versie van Doom. Deel 2 en 3 zitten daar niet in, net zo min als wapen 6 en 7 en de monsters uit het beginplaatje. Je zult de commerciële volledige versie moeten aanschaffen om ze allemaal te kunnen zien. En wat die zaag betreft, daar kun je verder echt niets anders mee doen dan vijanden doden. Dan een hele leuke tip van Dennis uit Papendrecht. "Om een filmpje te maken tik je (in Dos) DOOM DEVPARM RECORD (NAAM.LMP). Speel dan een willekeurig deel van het spel. Om het filmpje af te spelen tik je DOOM PLAY BACK (NAAM.LMP)." Je kunt ook het spel met DEVPARM starten en tijdens het spel RECORD intikken om een stukje op te nemen. Mark uit Zaandam voegt hieraan toe dat met Devparm ook de volgende codes mogelijk worden (intikken tijdens het spel): watch (demo kijken), episode X (level kiezen), loadgame naam.DSG (gesaved spel laden), skill 1t/m 4 (moeilijkheidsgraad kiezen), nomusic (muziek uit), nosfx (geluidseffecten uit), nomouse (muis uit), nojoy (geluid uit).



Van Marco uit Koudekerk a/d Rijn kregen we een beschrijving van hoe je in deel 1 in het geheime level kunt komen, de Military Base waar honderden demonen klaar staan om afgeschoten te worden. Begin in level 3, de Toxic Refinery. Ga in het begin naar de linkerdeur. Je komt nu in een kamer met twee ramen. Door het linkerraam kun je een Supercharge zien. Ga naar rechts de trap

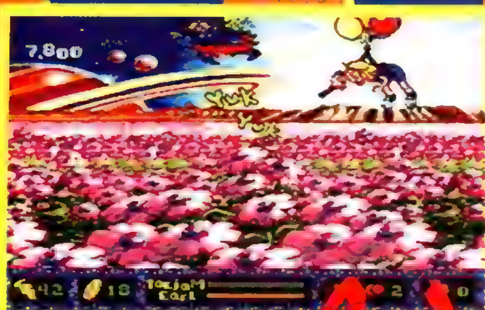


op en dan meteen naar links de trap af en dan weer naar links. Druk hier op de knop. Ga nu weer naar de twee ramen. Daartussen is een opening verschenen. Halverwege de trap activeert een van de treden een deur. Als je daarop staat, hoor je die deur open gaan. Ren dan naar boven, ga meteen naar rechts en dan naar links tot je bij het eerste raam van de achterste muur bent. Hier is de opening. (Je moet echt heel snel zijn, want het raam gaat maar even open. Als het niet lukt, kun je altijd nog de noclipping mode activeren met idspispopd en dwars door de muur lopen.) Ga in deze opening staan tot er een deur open gaat. Loop de kamer in. Hier ligt een rocket launcher. Ga nu in deze kamer door de rechter opening in de gifpoel. Loop door tot je bij een platform bent. Hier ligt een backpack en er is een knop die je moet indrukken. Ga nu terug naar het begin van dit level en je ziet dat er een brug over het gifbad is gekomen. Loop over deze brug. De muur voor je gaat vanzelf open. Loop door naar achteren, ook daar gaat vanzelf een deur open. Je komt in een kamer waar links en rechts een deur opengaat. Tussen deze deuren zit een muurtje. Achter dit muurtje zit een gang. Aan het eind van de gang zit de toegang naar de Military Base.





LEVEN



Codes

MEGADRIVE
TOEJAM & EARL 2/ PANIC ON FUNKOTRON

level 3: MWF4K1AYM886
level 5: MA-W4EZY0X+17
level 7: M-W45ZYJCJJK
level 9: PAFLEKW479T2
level 11: PYFAKZT9!V9X
level 13: PA-LE104YJJ!
level 15: M-WYDZY5-!8R
'Boomshakaboomclap', was getekend Giovanni uit Vlissingen van wie wij weten dat hij bijgestaan wordt in het ontrafelen van games door zijn trouwe ega Jolanda. We willen een foto van jullie.

SNES
ROBOCOP 3

Druk gedurende het spel op Start en drie keer Select. Je power is nu weer vol. (Midas uit A'dam)





MEGADRIVE / ALLADIN

We dachten het laatste woord over Alladin geschreven te hebben maar Constantijn uit Leiden verraste ons met de volgende truuk: "Ga naar het options menu en typ dan C,A,C,A,C,A,C,A,B,B,B,B. Je ziet het hoofd van ene Mr. Perry en daarna een menu waarop je onoverwinnelijkheid kunt instellen, de mapmode waarmee je het level kunt bekijken en een levelselect."

En het houdt maar niet op. Dieter uit Den Haag ontdekte een bonuslevel in level drie. "Linksbovenaan vind je een springstok en een waslijn. Ga net boven de springstok staan en laat je van het muurtje op de springstok vallen (doe het snel). Wanneer je de springstok raakt, moet je springen. Je springt hoger dan normaal en je ziet een aapje boven de waslijnen die je moet pakken. Als dat gelukt is, kom je in hetzelfde bonuslevel als in level 1."

PC
X-WING

Sander uit Oudesluis vraagt of er een code is om met een vijandelijk schip of TIE-fighter te spelen. Die is er helaas niet. Maar...zeer spoedig komt TIE-fighter uit, en daarin kun je alleen maar met TIE-fighters vliegen!

PC
LEMMINGS 2

Mark uit Wormer tikte zich scheel en wij deden dat niet want hij stuurde ze ons op flop.

LEVEL TAME:	LEVEL CRAZY:	LEVEL WILD:
1)	1) IFLCAHVFBD	1) CEIPWLMJCR
2) IHRTDNCCAD	2) FLCKIUTGBO	2) MHPWDMBKCQ
3) LRTDLCADAO	3) LBELVTGHBN	3) MRWLMBALCE
4) RTDLCILEAH	4) CILVTFLIBS	4) RWLMBIMMCN
5) VLHCAHVFAG	5) BEHPWNHJBL	5) WLMBAIVNCG
6) DLCIHVTGAJ	6) IIRWNLBKBH	6) LMBIIVWOCP
7) LCAMTTDHAF	7) MPWNLCELBH	7) MBAMVWLPCM
8) CILTTDLIAN	8) RWNLCIMMBO	8) BIMVWLMQCF
9) CAIPUDLJAQ	9) WNLBAIVNBG	9) CAIRTNMBDH
10)IHPUDLCKAI	10)NLCMITWOBS	10)MHRVNMCCDF
11)LRUDLCCLAJ	11)LBAMVWNPBM	11)MRVNMBADDO
12)RUDLCILMAQ	12)BIMVWNLQBF	12)RVNMCIMEDI
13)UDLCAHTNAH	13)BAIRVLMBCF	13)VNMCAIVFDR
14)LHCIIVWOAJ	14)MIPVLMCCCR	14)NMBIIVVGDJ
15)LCALVUDPAP	15)MRVLMCADCM	15)MBAMVVNHDG
16)CILVWLHQAO	16)RVLMCIMECF	16)CIMVVNMIDQ
17)CAHRTFLBBL	17)VLMBEHTFCO	17)BAHRWNIJDM
18)IHRTFLCCBE	18)LMCIIVVGCH	18)IIRWNMBKDK
19)LRTFLCADBR	19)MCAMVVLHCE	19)MRWNMBALDH
20)RTFLCILEBK	20)CIMVVLMICN	20)RWNMBIMMDQ

LEVEL WICKED:	LEVEL HAVOC:
1) UNICAITNDS	1) GAHRVFLBFF
2) FMBMHTWODL	2) IIRVNLFCFG
3) IBALVWNPDK	3) MPTNHGADFM
4) CIMVWNMQDJ	4) RVNLGIMEFN
5) GAIRVLLBEL	5) VNLGEITFFI
6) MIPVLLGCEG	6) NLGMITVGFR
7) MRVLLFADEQ	7) LGAMVVNHFM
8) RVLLFIMEEJ	8) GMMTVNLIFH
9) VLLGAIVFED	9) GAIRWNLJFH
10)LLGIIVVGEM	10)IIRWNLGKFQ
11)LGAMVVLHEJ	11)MRWNLFALFM
12)GIMVVLLIES	12)RWNLFIMMFF
13)FAIRWLLJED	13)WNLFAIVNFO
14)IIRWLLFKEM	14)NLFIIVWOFH
15)MRWLLFALEJ	15)LFAMVWNPFE
16)RWLLGIMMED	16)GIMVUNLQFM
17)WLHFAITNEF	17)GAIRVLMBGO
18)LHGIITUOEN	18)IIRVLMFCGG
19)LFELTWDPEK	19)LRVDMGADGL
20)GIMVWLLQEL	20)RVLMFIMEGM

XMAS LEMMINGS:
2) IKHNLHCCCQ
3) NJLDHCADCU
4) HLDLCINECP



PC
ULTIMA 7, PART 2, SERPENT ISLE

Start het spel met U7 ABCD en een lege plaats achter de D (tik daartoe Alt 255). Druk dan op F2 om een cheat-menu te krijgen



of F3 om een kaart te krijgen waarmee je naar elk deel van het eiland geteleporteerd kan worden. Dan kom je wellicht Arjen uit Hallum tegen, die ons deze tip stuurde.)

MEGADRIVE
ZOOL

De Berlaariëzen Ken en Bart uit (B) vonden in level 1 van de Muziekwereld een bonusstage. Zoek een kleine en grote box die vlak bij elkaar staan. Spring van de kleine op de grote box. Daar zul je een pijl vinden waardoor je hoger kunt springen. Spring nu helemaal naar links en je komt in een bonusstage.

EEUWIG
Vraag en antwoord

VRAAG HET AAN DE POWER PROF

Zit je met een brandende vraag of kom je absoluut niet meer verder in een spel? Roep dan de hulp in van de Power Prof. Al je vragen kun je bij hem kwijt en misschien, heel misschien geeft hij je persoonlijk antwoord. Wel beleefde brieven graag, want de Power Prof houdt van beleefde kinderen!

GOUDEN SONIC

De level select voor Sonic 2 hebben we in de allereerste PU al gegeven, Martin uit Amersfoort. Lees achter in dit blad even na hoe je nummers kunt nabestellen. Omdat er misschien meer lezers zijn die dat nummer gemist hebben, herhalen we de tip nog even en breiden we hem meteen uit. Ga naar het Options scherm en kies de Sound Test. Gebruik de B-knop om de volgende geluiden te spelen: 19, 65, 9 en 17. Je hoort nu het rinkelen van ringen aan het begin van geluid 17. Druk op Start en houd wanneer het titelscherm verschijnt, A ingedrukt en druk dan weer op Start. Wanneer het Stage Select scherm verschijnt kun je nu zelf kiezen op welk level je wilt spelen. Maar er is meer. Kies wanneer je deze truc hebt gedaan de nieuwe Sound Test optie en speel de volgende geluiden: 4, 1, 2 en 6. Kies een willekeurig level en begin te spelen. Zodra je 50 ringen hebt verzameld, verander je in een supersnelle gouden Sonic en heb je alle Chaos Emeralds in je bezit.

BEAVIS, BUTTHEAD AND WILCO

Wilco uit Noordwijk heeft een hele serie vragen, onder andere of er ook een Beavis and Butthead spel komt. Jazeker Wilco, de MTV-sterren zullen als het goed is tegen het einde van het jaar hun debuut maken op diverse systemen (cool!). Verder wil Wilco graag weten of Star Trek een goed spel is op de Game Boy of de NES. Hoewel de Power Prof een groot Star Trek fan is, moet ik zeggen dat de NES en Game Boy versies me een beetje tegenvielen. Een zeventje, meer zit er niet in. Als je toch een van de twee moet kiezen, zou ik voor de NES-versie gaan. Tenslotte wil Wilco graag weten wanneer de kleuren Game Boy uitkomt. Nintendo ontkent (zelfs tegen de Power Prof) nog steeds in alle toonaarden dat er gewerkt wordt aan een kleurenversie. De geruchten worden echter steeds sterker, dus wie weet? Aan de andere kant zal Nintendo alle energie nodig hebben voor Project Reality, dus of de geruchten ooit bewaarheid worden, is op het moment nog zeer de vraag.

STRIKER OF ERIC CANTONA

Patrick uit Spijkenisse wil het verschil weten tussen Striker en Eric Cantona Football Challenge. Simpel Patrick, alleen de naam is anders. In Engeland is het uitgebracht onder de naam Striker, terwijl het in Nederland, België en Frankrijk Eric Cantona heet. Ook Willem uit Amsterdam heeft een vraag over dit spel en wel waarom er boven het hoofd van Johnny Ekstrom van Zweden een hartje staat. Hoezo een hartje? Het enige dat ik zie boven z'n hoofd is z'n nummer, 11. Wanneer ben je eigenlijk voor het laatst naar de opticien geweest, Willem?

JAMMER, DUS

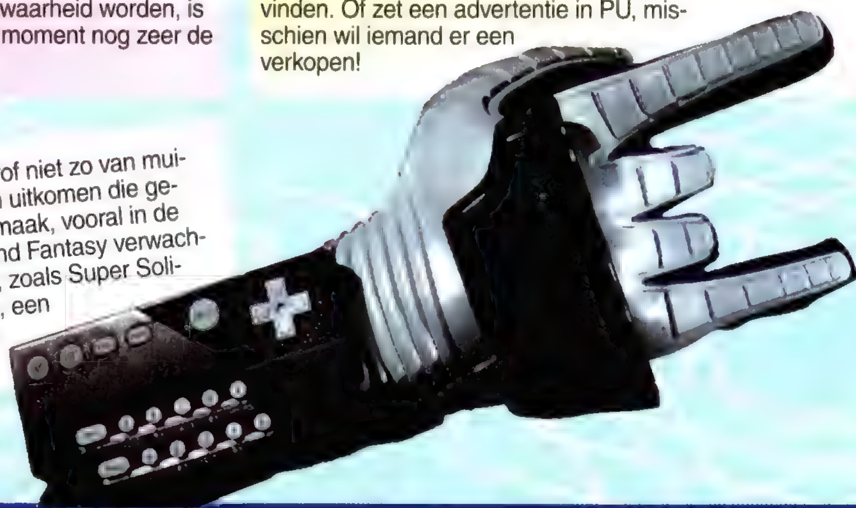
André uit het Belgische Lanaken kocht onlangs een Mega CD-speler (model 1) en krijgt nu z'n Sonic CD niet aan de praat. Tja, André, dat is dus jammer, want dat zal je helaas ook nooit lukken. Je bent het slachtoffer geworden van Sega's importbeveiliging, die sinds enige tijd in de meeste spellen wordt ingebouwd. Om het kort uit te leggen: Sega brengt om illegale import tegen te gaan, drie versies van alle apparatuur en software uit (een Amerikaanse, een Europese en een Aziatische). De Mega CD 1 die jij hebt gekocht, is nooit officieel uitgebracht in Nederland en België. Wij kregen namelijk gelijk de Mega CD 2 en de machine die jij hebt gekocht, is dus een import machine. Het gevolg is dat de meeste spellen er niet op werken en daar is helaas weinig aan te doen. De enige troost is dat je niet de enige bent, want Sega Netherlands schijnt dagelijks telefoontjes binnen te krijgen over dit probleem.

POWERGLOVE

Lennart uit Zevenbergen las de joysticktest in PU 4 van vorig jaar en was razend enthousiast over de Powerglove. Totdat hij las dat die niet meer te koop was. De Power Prof heeft stad en land voor je afgebeld Lennart, maar het is een feit dat je de Powerglove nergens meer kunt kopen. Tenzij je een kennis in Amerika hebt, want daar maak je nog wel kans er een te vinden. Of zet een advertentie in PU, misschien wil iemand er een verkopen!

MUIZENISSEN

Persoonlijk houdt de Power Prof niet zo van muizen, maar René is er gek op. Hij vraagt zich af of er nog SNES-spellen uitkomen die gebruik maken van de muis. Jawel, René, er is een aantal spellen in de maak, vooral in de educatieve hoek (bah!). In het najaar kun je bijvoorbeeld het spel Sound Fantasy verwachten. Uit Amerika komt er verder waarschijnlijk een aantal kaartspellen, zoals Super Solitaire (een Patience spel). Maar veel interessanter is Lord of the Rings, een op het fantastische boek van Tolkien gebaseerde adventure/RPG dat volledig muisgestuurd is.



LEVEN

ZOMBIES ATE MY MEGA DRIVE

Margareth en Peter kochten onlangs het briljante spel Zombies ate my Neighbours voor de Mega Drive. Er is alleen een probleem, ze komen niet langs het introscherm. Volgens het wanhopige duo moeten ze namelijk eerst een code invoeren om verder te mogen. Margareth en Peter, er zijn twee mogelijkheden: ofwel jullie spel is gewoon kapot, of jullie hebben gewoon nog niet op de vuurknop gedrukt. Dat is namelijk de juiste manier om het spel te starten. De codes waar jullie het over hebben, zijn de passwords voor hogere levels, maar die moet je eerst verdienen door die levels te bereiken. Als een druk op de knop ook niet werkt, dan rest er niets anders dan terug te gaan naar de winkel waar je het spel gekocht hebt. Als je dat binnen zes maanden doet, wordt het volgens Konami Nederland gewoon omgeruild.

DREIGEMENT

Niet één vraag, maar direct vijf tegelijk, van Frans uit Wormerveer. En dan ook nog eens dreigen PU niet meer te kopen als we hem niet helpen! Om te laten zien dat de Power Prof ook de kwaadste niet is, toch antwoord op je vragen. 1. Ja, er komt een 64-bit computer van Nintendo. Ze zijn deze nieuwe machine, die voorlopig onder de naam Project Reality door het leven gaat, op het moment samen met de Amerikaanse supercomputerfabrikant Silicon Graphics aan het ontwikkelen. Verwacht echter niets voor 1995 in de winkels en waarschijnlijk zelfs pas laat in 1995. 2. Ja, Mortal Kombat 2 komt ook op de SNES (hoezo, waarom zou die niet op de SNES komen?). De Power Prof wordt zo langzamerhand trouwens een beetje moe van die Mortal Kombat vragen. Heb je alle death moves vragen over het eerste deel gehad, wil iedereen weer van alles weten over deel 2. Lees de nieuwspagina's van PU dan eens! 3. Nee, er zal geen bloed in de SNES-versie van MK II zitten en nee, er zal waarschijnlijk nooit meer bloed in een SNES-spel zitten.

Denk je nou heus dat Nintendo opeens gaat terugkomen op hun "geen geweld"-politiek? 4. Hoezo, hoe houden jullie het uit met dat schijntje dat we verdienen? De Power Prof wordt dik betaald voor z'n tips, die dan ook van onschatbare waarde zijn. 5. De code om de eindbazen te kiezen in Turtles in Time is als volgt: Gebruik de tweede controller en druk op het titelscherm op: Omhoog, Omhoog, Omhoog, Omlaag, Omlaag, Omlaag, B, A en B. Start het spel als je het geluidje hoort. Kies een turtle en er verschijnen 11 bazen op het scherm, waarvan je er een kunt kiezen.

MOTOR MARCO

Autoracespellen zijn er genoeg op de SNES, maar zijn er ook spellen waarin je op een motor rijdt? Dat wil Marco uit Almkerk graag weten, want binnenkort wil hij zo'n SNES-spel kopen. Inderdaad Marco, motorracespellen zijn wat schaars op de SNES, maar ze zijn er echt wel hoor. Helaas is de Power Prof's favoriete Mega Drive racespel (Road Rash) nooit uitgebracht op de SNES. Gelukkig zijn er een paar uitstekende alternatieven, zoals GP-1 en Susuka 8 Hours.

SNES WOLFENSTEIN

Toine, je hoeft binnenkort niet meer te balen als je Wolfenstein op de PC ziet, want er is inmiddels ook een SNES-versie. Wolfenstein 3D zal op de SNES trouwens aanzienlijk minder bloederig zijn dan op de PC (surprise, surprise). Trouwens, dat is niet de enige verandering die ze hebben aangebracht. Je tegenstanders in Wolfenstein zijn ook opeens geen nazi's meer, maar gewone soldaten.

NIEUWE NES

Eddy uit Benthuizen heeft het gerucht gehoord dat er een nieuwe NES aankomt en vroeg de Power Prof dat eens uit te zoeken. Klopt Eddy, in Amerika is ie zelfs al een tijdje te koop. Maar of de nieuwe NES ook in Nederland uitkomt, is de vraag, op het moment is daar nog geen beslissing over genomen. Hij wijkt trouwens alleen in uiterlijk af ten opzichte van de oude NES, dus je kunt oude NES-spellen er gewoon op blijven spelen.

ACTION REPLAY CODES

Oliver uit Rotterdam heeft een Pro Action Replay gekocht en wil nu weten of er een Nederlandse Pro Action Replay lijn is waar hij codes kan vragen. Helaas, die is er dus niet en dat heeft de volgende reden. Bij de eerste versie van de Action Replay zat een boekje met codes. Het probleem daarvan is dat de spellen die daar in stonden natuurlijk snel verouderden. Dat vonden de makers ook en die bedachten dus iets nieuws. De tweede versie van de Pro Action Replay is veel intelligenter en zoekt zelf naar codes in spellen. En dat betekent automatisch dat er dus ook geen telefoonnummer nodig is om nieuwe codes te vragen. Bezitters van de "oude" Action Replay cartridges hebben dus een probleem en zijn aangewezen op rubrieken als Eeuwig Leven. De Power Prof heeft als troost beslag weten te leggen op level codes voor het SNES-spel Metal Marines: PCRC (2), NWTN (3), LSMD (4), CLST (5), JPTR (7), NBLR (8), PRSC (9), PHTN (10), TRNS (11), RNSN (12), ZDCP (13), FKDV (14), YSHM (15), LLPD (16), LNVV (17), JFMR (18), JLRY), KNLB (20).

CHIP'S CHALLENGE

Laurens uit Nieuwegein is al een heel eind met het Lynx puzzelspel Chip's Challenge, maar de laatste twintig levels lukken 'm maar niet. Oké Laurens, de Power Prof heeft dit spel uiteraard al helemaal uitgespeeld en geeft je in al z'n goedheid de gevraagde codes:

Level	Code	Level	Code
125	MYRT	134	XPPH
126	QRLD	135	LYWO
127	JMWZ	136	LUZL
128	FTLA	137	HPPX
129	HEAN	138	LUJT
130	XHIZ	139	VLHH
131	FIRD	140	SJUK
132	ZYFA	141	MCJE
133	TIGG	142	UCRY
		143	OKOR
		144	GVXQ

JAAPSTICK

"Welke joystick kan ik het beste kopen voor mijn SNES, de SN Programpad of de Topfighter?", wil Jaap uit Hilversum graag weten. Dat ligt er aan, Jaap, zulke vragen zijn eigenlijk vrijwel niet te beantwoorden. Zoiets hangt namelijk helemaal van je eigen voorkeur af. De voorkeur van de Power Prof gaat licht uit naar de SN Programpad, maar je kunt ze toch het beste zelf eerst even uitproberen in een winkel.



EEUWIG LEVEN

Vraag en antwoord

KABELTJESLEED

De bekabeling van de Mega Drive II zorgt bij diverse PU-lezers voor problemen. Steven uit het Belgische Burcht wil bijvoorbeeld weten welke kabel hij nodig heeft om z'n Mega Drive II aan te sluiten op een monitor. Twee mogelijkheden: voor ƒ 39,95 (hoeveel is dat in Belgische francs?) een Sega audio/video kabel voor de Mega Drive II kopen (verkrijgbaar bij iedere winkel die Sega apparatuur verkoopt). Je kunt sinds kort echter ook een Sega scart-kabel kopen (ook voor ƒ 39,95), maar dan moet je monitor natuurlijk wel zijn uitgerust met een scart-aansluiting. Je kunt de Mega Drive II dan ook aansluiten op een TV met scart-aansluiting. Alex uit Leiderdorp heeft een soortgelijke vraag. Hij wil namelijk weten welke kabel hij nodig heeft om z'n stereo aan te sluiten op de Mega Drive II. Hetzelfde antwoord, ook hiervoor heb je de audio/video kabel nodig. Dat betekent overigens dat je dat niet kunt doen als je 'm al hebt aangesloten op een monitor, tenzij je in een electronicazaak een splitter koopt.

SATURN

De Sega Saturn (Sega's 32-bit) blijft de gemoederen bezighouden, onder andere die van Mike uit Barendrecht. Mike, zoals het er nu naar uitziet, komt de Saturn in februari 1995 uit in Nederland. Wil je voor die tijd al 32-bit spellen spelen, dan is er echter goed nieuws. Sega heeft namelijk een tussenoplossing bedacht, waarmee je je Mega Drive kunt veranderen in een 32-bit computer. Deze Mega Drive 32 gaat waarschijnlijk ƒ 499,- kosten en is voorzien van twee Hitachi SH2 RISC chips, die speciaal zijn ontwikkeld voor de Saturn. Op de Mega Drive 32 kun je zowel Mega Drive cartridges als Mega CD spellen spelen (als je tenminste een Mega CD hebt), maar ook speciaal voor de Mega Drive 32 ontwikkelde software. Het is echter niet zo dat je er Saturn spellen op kunt spelen. Zodra die uitkomt, zul je dus nogmaals in je portemonnee moeten tasten. En ja, er komt hoogstwaarschijnlijk ook een Sonic voor de Saturn, maar helemaal honderd procent zeker is het nog niet. Ga er echter maar van uit dat ie er komt, want Sega zou natuurlijk wel gek zijn om z'n meest succesvolle spel niet voor de Saturn uit te brengen. Verder vroeg Mike zich af waarom de Saturn een CD-machine wordt en geen cartridges kan spelen. Goed nieuws Mike, die informatie is inmiddels gelukkig achterhaald. Volgens de laatste berichten zal de Saturn wel degelijk cartridges kunnen spelen. Voor uitgebreide informatie over dit onderwerp, verwijs ik je graag naar het artikel van Adam in dit nummer waarin hij deze materie uitgebreid behandelt.

NOGMAALS MIKE

En nu we het toch over Sonic hebben, Mike had ook nog een gerucht gehoord over drie verschillende versies van Sonic 3. Die geruchten kloppen inderdaad. De versie die nu uit is, wordt intern bij Sega Sonic 3a genoemd en is een 16 Meg-versie. In oktober komt er een versie Sonic 3b en dat is een heel speciale. Het gaat om een cartridge waarop niet alleen een nieuw Sonic-spel staat, maar die ook als een soort "tussencartridge" kan worden gebruikt. Je kunt Sonic 3b namelijk gebruiken in combinatie met Sonic 1, 2 of 3 en je krijgt dan een geheel nieuw spel. In feite krijg je dus vier spellen voor de prijs van 1, afhankelijk van welke Sonic versie je er in stopt. En dan zou er tenslotte nog een 24 Meg-versie van Sonic 3 komen, maar die plannen zijn door Sega inmiddels afgeblazen.

EN NOG EEN KEER MIKE

Mike had nog een aantal vragen, onder andere over Virtua Racing en Virtua Fighter. Virtua Racing komt eind mei uit en gaat 219 gulden kosten. Die hoge prijs (het was eerst zelfs 299,-, maar dat vonden ze bij Sega Netherlands wel erg grof), wordt veroorzaakt door de nieuwe SVP (Sega Virtua Processor) chip die er in zit en die zorgt voor de fantastische snelheid waarmee de polygone racewagens over het scherm scheuren.

EEN LELIJKE MISSER

Fred uit Spijkenisse krijgt de prijs voor meest oplettende lezer van deze maand, als we tenminste zo'n prijs zouden hebben. Deze trouwe lezer spelt PU letter voor letter en zag dat in het maartnummer van dit jaar helaas het laatste deel van de Mean Arenas recensie was weggevallen. Echt veel heb je niet gemist, Fred. Het stukje dat ontbreekt is: "een lelijke misser". Fred had meteen nog een paar vragen voor de alwetende Power Prof. FX Trax heeft inderdaad een andere naam gekregen en gaat nu als Stunt Race FX door het leven. Het spel maakt gebruik van een verbeterde Super FX RISC-chip en is ontworpen door Shigeru Miyamoto, onder andere de ontwerper van de Mario en Zelda series. Verder moet ik je helaas teleurstellen over Mario Kart, want er zijn op het moment geen plannen om dit spel op de Game Boy uit te brengen. Over een SNES-versie van FIFA Soccer schijnt op het moment gepraat te worden, maar daarvan is nog niets zeker.

Power Unlimited heeft beslag weten te leggen op een exemplaar van Virtua Racing, zie voor een uitgebreide test pagina 28 t/m 31 van dit nummer.) Van Virtua Fighter is nog niet bekend wanneer die uitkomt, maar als ie komt, zal het alleen voor de Saturn zijn. En voor de Mega Drive 32 natuurlijk.



Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:

1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.

Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES

De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Treve Hoiting, 01830 - 33000; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Te koop: Nes 8-bit + 1 controller + 1 zapper + de spellen Duckhunt, Super Mario 1, Super Mario 3, Felix the Cat, Mega Man 2. Voor ƒ 250,-. Tel.: 05125-3592, vraag naar Peter.

Te koop/te ruil: mijn Super NES spellen Super Mario World + WWF Super Wrestlemania tegen jouw WWF Royal Rumble. Super Mario World voor ƒ 65,-, Super Wrestle Mania voor ƒ 95,-. Tel.: 045-259888.

Te koop: Sega Mega Drive (incl. 2 contr.) voor ƒ 175,-. Spellen: Sonic the Hedgehog + Golden Axe voor ƒ 100,-, Golden Axe II + E-Swat voor ƒ 100,-, Altered Beast + Streets of Rage I voor ƒ 100,-. Alle spellen in één koop: ƒ 250,-. Tel.: 02982-3837.

Te koop: Sega C.D. incl. convertors (U.S.A.) met 7 cd's: Sherlock Holmes, Jaguar, Shinobi, Streets of Rage etc. Graphics cd etc. Alles nieuw in doos. Vr.pr. ƒ 695,-. Tel.: 02513-14340, Dick.

Gevraagd: het spel Mortal Kombat voor de Sega Mega Drive. Ik wil er hooguit ƒ 100,- voor geven, of ruilen tegen 2 spellen van de Mega Drive tegelijk = California Games + Technocop (inclusief handleiding en hoes). Tel.: 01719-16805, vragen naar Michel.

Ik wil graag Alien 3 en B.O.B. verkopen voor de SNES (in perfecte staat met boekje en doosje) voor ƒ 100,- per stuk. Ook ruilen tegen ander spel. Tel.: 01719-15816.

Te koop voor Europese SNES: Castlevania 4, Another World en Sim City, (nieuw 525,-) nu in één koop ƒ 250,-. Alle spelletjes in doos en met infoboekje! Te koop voor de NES: Simpsons, Double Dragon II, Zelda II, Castlevania, Kabuki, Ghost 'n Goblins (winkelprijs ƒ 754,-) nu voor ƒ 200,-, niet afzonderlijk te koop!! Alle spelletjes in doos en met infoboekje! Tel.: 03483-1881, vraag naar Gijs.

Ruilen voor de SNES (Amerikaanse versie): Act Raiser, F1-Roc, Desert Strike, Contra III, Tiny Toon Adventures, Final Fight en Street Fighter II tegen andere goede spelletjes. Street Fighter II Turbo wil ik ruilen voor Mortal Kombat. Alle spelletjes in doos en met infoboekje. Tel.: 03483-1881, vraag naar Gijs.

Te koop: NES 8-bit met 9 spellen (The Legend of Zelda, Super Mario 1, 2 en 3, Faxanadu + code, Addams Family, Duck Hunt, The Battle of Olympus, World Cup) met een quick-joystick en zapper-pistool van 8-bit action set. De spellen zijn ook alleen te koop. Vraagprijs voor alles ƒ 500,-. Voor de spellen elk spel ƒ 50,-, behalve Duck Hunt en Mario I ƒ 25,-. Hij is z.g.a.n. Tel.: 02155-22086, vragen naar Koen.

Gameboy + Super Mario Land I, 1 maand oud + volledige garantie + linkkabel voor ƒ 140,-. Tel.: 03430-14623.

Te koop 3 Game Boy spellen (Belmont's Revenge, Solomon's Club, Asterix) + radio ontvanger voor de Game Boy. 3 maanden oud ƒ 125,-. Tel.: 02202-2160 (Schermerhorn), vragen naar Lodewijk.

Te koop: Sega 8-bit incl. After Burner Vigilante, Thunderblade en Hang On ingebouwd en Endouro Race. Van ƒ250,- voor ƒ 200,-. Allemaal met handleiding, 2 controlpads. Tel.: 05125-1940, vraag naar Rutmer (na 16.00).

Wie wil Battle Toads en Mario 3 (NES) ruilen tegen Mortal Kombat (Mega Drive). Tel.: 05614-1409, vraag naar Werner.

Te koop of te ruil: Sega 16-bit + 2 controlepads + 3 spellen (Mortal Kombat, Jurassic Park en Sonic) voor maar ƒ 320,- of te ruil tegen een SNES met minimaal 3 spellen. Tel.: 013-332699, Joost Rijksen, Berkel-Enschot.

R-type te ruil of te koop (100,-) voor ander leuk spel. Compleet in doos met boekje (Nederlands). Tel.: 036-5312638 (antwoordapp.).

Te koop: Super Nintendo + Mortal Kombat + Super Mario World + Ultraman + 3 controllers + turbo + SNES boekjes. Vraagprijs ƒ 450,-. Tel.: 033-612103 (na 19.00).

Te koop: Sega 16-bit spellen: Altered Beast (vechtspel) voor ƒ 75,-. Rambo III (vechtspel) voor ƒ 75,-. Samen voor ƒ 150,-. Tel.: 05230-13691. Ik ruil niet!!

Te ruil: Starwing voor Aladdin of Asterix. Alledrie voor SNES. Schrijf naar: H.V. de Kramer, Dantestraat 200, 3076 KR Rotterdam.

Te koop: Game Boy + opl. accu + oordopjes + gamelink + draagtas + 8 spellen. Tegen elk aannemelijk bod. Tel.: 03435-74799.

Te ruil of te koop voor de Mega Drive: Roadrash II ƒ 95,- (ƒ 155,-). Ruilen voor Spiderman of ander leuk spel. Tel.: 03403-52977 (Houten), vragen naar Reiner.

Superaanbieding: Golden Axe 3 voor de Sega Megadrive (een vooruitgang op de Golden Axe 1 en 2). Prijs ƒ 79,- of te ruil tegen een ander gaaf Sega spel. Tel.: 03405-70779, Marnix Luiten.

Te koop: Mega Drive controlpads, zo goed als nieuw, ƒ 25,- per stuk (nw. ƒ 59,- per stuk). Mega Drive spellen: Sonic ƒ 50,- (nw. ƒ 139,-), World of Illusion ƒ 50,- (nw. ƒ 139,-), Spiderman ƒ 50,- (nw. ƒ 155,-). Alle drie samen ƒ 125,- en Thunder Force IV ƒ 80,-, heel mooi spel (nw. ƒ 169,-). Tel.: 01899-17521.

Wie wil er Mortal Kombat (Game Boy) ruilen tegen 2 van mijn spellen? Keuze uit: Tetris, Mario Land, Fortress of Fear, Revenge of the Gator (Pinball), Fortified Zone. Ik heb ook nog Sonic te koop (voor de Mega Drive): ƒ 35,-. Verkrijgbaar per post. Tel.: 04950-18253.

Te koop voor Game Gear: Streets of Rage (ƒ 60,-) geen boekje, Halley Wars (ƒ 45,-), Olympic Gold (ƒ 50,-), handig tasje voor Game Gear (ƒ 15,-). Evt. spellen te ruil voor: Mortal Kombat, Mickey I of II, Donald Duck, Tom en Jerry. Master System 2: Asterix, Tazmania. Game Gear spellen met originele verpakking + boekje. Tel.: 02521-10138, Daan van der Vlugt.

Gevraagd en/of te ruil: Via post, modem of gewoon door een keer langs te komen. SHARE-WARE games en/of programma's voor de PC. Interesse? Bel, fax of schrijf dan naar: Michiel Berkheij, Beukenlaan 151, 2665 DW Bleiswijk. Tel./Fax: 01892-17774 (liefst na 19.00).

Te koop: Sega Game Gear + 5 spellen (Sonic II, Columns, Bart Simpson vs Space Mutants, Super Off Road, Wonderboy Dragons Trap) + Power Pack + Adaptor + Convertor + draagtas voor ƒ 500,-. Tel.: 04180-14983.

Ruilen: Super Monaco op de Sega 8-bit tegen Turtles 3 voor de Game Boy. Tel.: 070-3520483, Bobby den Heyer, Den Haag.

Te koop gevraagd voor de Super Nintendo een spel, liefst Street Fighter II of Super Mario World. Ik heb er ƒ 65,- voor over. Tel.: 05712-76965, vragen naar Siet Nawijn.

NES + een tiental spellen (o.a. TMHT, Aviwolf, Boulderdash en Bugs Bunny) te koop. NES + Off Road ƒ 100,-, spellen ongeveer ƒ 40,- per stuk. Ook nog enkele Game Boy spellen (o.a. SML 1 en 2) voor ƒ 30,- per stuk en Street Fighter II (SNES) voor ƒ 75,-. Heb je interesse? Bel dan 03/652-14-20 (voor België) of 09-3236521420 (voor Nederland), na 17.00, vraag naar Tom.

Te ruil gevraagd voor SNES: Mortal Kombat voor The Empire Strikes Back of tegen Turtles Tournament Fighters en U.N. Squadron voor Super Star Wars of Action Replay of Alien 3. Reacties naar Andy. Tel.: 030-898905, het liefst na 18.30.

PC: ruilen of kopen div. PC-Games o.a. Sim City 2000, James Pond II, SF2, Wacky enz. Wie durft?? Bel: 05110-76225, na 18.00.

Gevraagd: oplossingen van Monkey Island I, Shadow of the Comet, Flashback (PC spellen). Bel als je deze hebt: 05110-76225, vraag naar Pierre.

Te ruil: Ik heb James Pond II op de Sega 16-bit. Die wil ik ruilen tegen Aladdin. Tel.: 08865-3612, vragen naar Maikel.

Te ruil NES met de spellen: Blades of Steel, SM63, Top Gun 2, Bart Simpson vs the Space Mutants, SM61/Duck Hunt + lichtpistool, World Cup en Turtles tegen SNES of Sega Mega Drive met spellen. Of te koop compleet voor ƒ 700,-. Tel.: 01650-54485 (Roosendaal), vraag naar Werner of Remco.

Te koop of te ruil: Aladdin voor de SNES (ƒ 90,-), Sonic 2 voor de Sega (ƒ 70,-). 40% korting op de winkelprijs. Beide spellen zijn compleet met doosje en boekje. Tel.: 033-722725, Gert Ruepert.

Te koop Sega Master System II + 8 spellen (o.a. Sonic II, California Games, Rescue Mission) + pistool + powerstick + 2 joypads ƒ 200,-. Zonder Sonic II en California Games ƒ 150,-. Wanneer niemand Sonic II en California Games koopt dan te koop Sega 8-bit converter voor Game Gear + Sonic II + California Games ƒ 125,-. Tel.: 02279-2062, vragen naar Dennis.

Te koop of te ruil: SNES spellen Batman Returns, Pilotwings, Super Probotector, Mario Kart, Street Fighter II. Allemaal ƒ 70,- per stuk. Ruilen tegen een tof spel als Mortal Kombat of een ander tof spel. Ruilen ook tegen spellen Mega Drive (Mortal Kombat). Evt. ook 2 van onze spellen tegen 1 tof spel van jou. Tel.: 02510-52481, Martin Davelaar.

Gezocht voor de PC: een vechtspel b.v. Body Blows, Budokan of Street Fighter 2. Een simulatie zoals Railroadtycoon, of een RPG zoals Ring of the Lords of Eye of the Be-

holder. En ook gezocht zijn de spellen: Crime Wave, Hearts of China, B.A.T., Blake Stone of een voetbalspel. Tel.: 01840-14357, vraag naar Dimitri (alleen bereikbaar na 15.15).

Te koop Nintendo spellen o.a. Batman (ƒ 70,-) Nieuw!, Little Nemo (ƒ 65,-), Megaman 3 (ƒ 70,-), Reque (ƒ 60,-), Megaman 2 (ƒ 60,-), Spiderman (ƒ 80,-), Game Genie (ƒ 99,-), Rad Gravity (ƒ 60,-) + Game Boy spel Bart Simpsons Escape (ƒ 50,-), Double Dragon (ƒ 45,-). Ook wel ruilen tegen CD Rom voor PC. Tel.: 05978-13347. Bellen na 16.00, vragen naar Edwin.

Game Gear spellen Sonic 1, Sonic 2, Columns en Spiderman te ruil. Liefst tegen Action Replay voor de Game Gear / SNES, Sonic Chaos, Ottifants of Mickey Mouse 2. Te koop: Supervision spelcomputer met extra groot scherm + 5 spellen ƒ 125,-. Gevraagd: Sound Digitizer o.i.d. C64. Tel.: 076-414866.

Te koop: Sega Game Gear met draagtas, adapter en 4 spellen o.a. Mortal Kombat (ƒ 375,-) en tevens PC / AT-286 met 40Mb hd. en vga kleurenmonitor en veel extra's (ƒ 800,-). Bel na 15.00. Tel.: 04104-78051 (Thijs).

Te koop gevraagd: Gremlins II voor ƒ 25,- of te ruil tegen een ander leuk spel voor de Game Boy. Tel.: 070-3832194 (Den Haag), vragen naar Jeroen.

Te koop: Super NES Basisset (2 controllers + spel Mario World) en Copy Box met veel spellen. Compleet met convertor, extra joystick, antenne-aansluiting en 30 diverse bladen. Alles perfect in goede staat en ingedoost. Eén koop ƒ 900,-. Tel.: 08891-71488.

Ik heb op mijn SNES de spellen: Super Smash TV (USA), Final Fight (USA), Mario World, Street Fighter II, Eric Cantona Football Challenge, Axelay en Super Star Wars. Een van deze spellen wil ik ruilen tegen: Super Mario Kart. Voor de Mega Drive wil ik: Sonic the Hedgehog, Strider, Space Harrier II, Streets of Rage ruilen tegen andere MD-spellen, en het liefst sport-spellen. Die SNES-spellen wil ik ook wel ruilen tegen hele leuke MD-spellen. Tel.: 02975-33241.

Te koop: Sega 16-bit spellen v.a. ƒ 50,-. Ook nog een Sega Pro-Pad. Alles i.z.g.s. Tel.: 08894-20635 (Wijchen).

Te koop: Sega Master System II + 2 spellen en 2 joypads voor ƒ 120,-. Ook te koop: Super Vision (soort Game Boy) + 3 spellen en adaptor voor ƒ 120,-. Tel.: 013-356351, Iban Spijkers.

Te koop of om te ruilen voor Mega Drive: Ecco The Dolphin, Ghouls 'n Ghosts, Thunderforce 4. Voor Game Gear: Super Monaco GP. Bel: 016/53 42 95 (België), vraag naar Manuel.

Ik wil mijn Super Vision (soort Game Boy) verkopen of ruilen voor een paar spelletjes voor de NES. Bij de Super Vision horen 4 spelletjes: Grand Prix, Challenger Tank, Hero Kid, Crystball + adapter. We komen er wel uit! Zijn allemaal in zeer goede staat. Tel.: 078-150375, vraag naar Jens.

Te koop: 2 Game Boy spelletjes (zonder handleiding, gewoon legaal) Tennis en Marioland. ƒ 27,50 per stuk. Te ruil of te koop: Sega Mega Drive spellen compleet met handleidingen + doos: Streets of Rage I, Golden Axe I, The Revenge of Shinobi. Samen (de Mega Drive spellen) ƒ 170,-. Ik zou hem ook graag willen ruilen tegen Street Fighter II of Mortal Kombat. Tel.: 079-918088, vraag naar Tim.

Te koop: NES 8-bit met zapper, 2 joysticks en 4 spellen (SMB 1 + 3, Track and Field en Duck Hunt) ƒ 250,-. In zeer goede staat. Tel.: 05490-68277, David Groos, bellen na 19.00.

Wie is zijn Super Nintendo moe en wil deze aan ons voor een zacht prijsje verkopen. Ook spellen zijn welkom, bijv. Mystic Quest, Zelda etc. Tel.: 04780-80195 (Limburg).

Te koop of te ruil: Nintendo 8-bit met de spellen Turtles 2, Mario 1 en 2, Mega Man 3, Zelda 2 (the adventures of Link), Tecmo World Wrestling, Duck Tales, Duck Hunt + zapper en twee control pads voor ƒ 400,- of te ruil voor een Sega 16-bit met 1 spel. Interesse? Bel: 01719-18639.

Te koop 6 spellen voor de Super Nintendo: Super Mario World, Super Soccer, Super Tennis, Zelda a link to the past, Starwing en Sim City. Ze kosten ƒ 80,- per stuk. De spellen zijn zo goed als nieuw. Tel.: 01180-35721, Sander Oosterom.

Te koop: Game Boy in tas + 5 spelletjes (Tetris, Paperboy, Kwink, Quanth, Robocop) kompleet ƒ 225,-. Tel.: 023-240637.

Te koop/ te ruil: Nes 8-bits met 5 spellen (Super Mario Bros 1, Duckhunt, Double Dragon, Star Wars, Totally Rad), 2 joypads, een super joystick, een cleaning set en een zapper voor ƒ 300,- of ruilen voor een Super NES met min. 1 spel. Snelle bellers krijgen 2 jaargangen club Nintendo GRATIS! Bel: 02207-46089 (vraag naar Peter).

Te koop of te ruil voor de Super NES: Turtles IV met handleiding en doosje ƒ 125,-, Street Fighter II met handleiding en doosje ƒ 125,-, Final Fight met handleiding en doosje ƒ 125,-. Ik wil ze ook ruilen tegen: Game Genie, Action Replay of Mortal Kombat. Tel.: 013-712094.

Te ruil of te koop: Game Gear spellen: Outrun, Halley Wars, Sonic II, Tazmania. Game Boy spellen: Bart vs. the Juggernauts, Turtles. Ruilen tegen andere toffe spellen, ook tegen Game Boy of spel van de Super Nintendo. Interesse? Bel naar: 015-419547 (België), vraag naar Tom (tussen 17.00 en 19.00, behalve op woensdag, zaterdag en zondag).

Te ruil: The Lost Vikings (SNES) tegen een ander spel het liefst voor Rock 'n Roll Racing, Aladdin of tegen de Action Replay of Game Genie. Super Mario World te ruil voor elk ander spel van de SNES. Ik heb geen vervoer. Tel.: 05476-2539.

Ik verkoop Lynxspelletjes ƒ 35,- per stuk. Scrapyard Dog, Zarbor Mercenary, Xenophobe, Bastketbawl en Ishido. Drie voor ƒ 95,-. Tel.: 010-4658846 (Rotterdam), vraag naar Koen. Op werkdagen bellen na half vier.

Te koop: Master System II + toebehoren en de spellen: Sonic I, Alex Kidd en Master of Darkness. ƒ 100,-. Tevens te koop de spellen: Sonic Chaos (ƒ 60,-), Mortal Kombat (ƒ 60,-), The Simpsons (ƒ 60,-), Gain Ground (ƒ 25,-), Shinobi (ƒ 20,-) en Lemmings (ƒ 40,-). Alles voor Sega 8-bit met Nederlandse handleiding. In een koop ƒ 350,- of te ruil tegen een 16-bit Mega Drive met minimaal 2 spellen. Alles in perfecte staat. Tel.: 05120-25437.

Te ruil: een Lynx zonder adaptor met 5 spellen (California Games, Rampage, Rygar, Viking Child en Crystal Mines. Twee tegen drie Mega Drive spellen (Mortal Kombat, Jungle Strike en Turtles Tournament Fighters) of te koop voor ƒ 400,-. Tel.: 02503-38631, vraag naar Riva.

Te koop voor de Sega: Double Dragon, Time Soldier, The Ninja. Per stuk ƒ 35,-. Alle drie voor ƒ 100,-. Voor de Game Boy: Marioland en Bugs Bunny voor ƒ 30,-. Tel.: 05660-1127, Wiemer Boersma, bellen na 16.00.

Gezocht: spel "KGB" voor PC. Schrijf naar Dries de Bruyn, Eikenstraat 40, 9310 Moorsel, België. Ik wissel of betaal.

Te koop: Sega Mega Drive + 10 spellen (o.a. Tiny Toons, Turtles en Sonic 1). Allemaal met doos en handleiding + 3 joypads en aansluitingsdraden. Vraagprijs ƒ 600,-. 7 maanden oud. Tel.: 033-615815 (na 19.00).

Te koop drie Game Boy spellen: Tetris, Marioland 1, Kid Icarus. Prijs te regelen. Tel.: 013-704044, na 18.00, vraag naar Piet.

Te koop: Sega Game Gear + adaptor + 14 losse spellen. Winkelprijs ƒ 959,-, mijn prijs ƒ 400,-. Nu of nooit! Bel: 045-315639, vraag naar Peter.

Te koop: een Nintendo 8-bit met 2 controllers en een zapper met 5 spellen (o.a. Mario 1, Duck Hunt, Zelda 1, A boy and his blob en Solstice). De NES is zowel Nederlands als Amerikaans. Eventueel ruilen voor een SNES, met een spel. Vraagprijs ƒ 250,-. Tel.: 02230-13177, vraag naar Yoeri.

Te koop aangeboden: Nintendo 8-bits + 7 spelletjes (Super Mario 1 en 2, Zelda 1 The Legend of Zelda, Duck Hunt, Duck Tales, Powerblade en Metroid) + 2 joypads + pistool (zapper) alles compleet in doos. Tel.: 02242-3408 (Oudesluis, Noord-Holland), vragen naar Sander v/d Meijden. Wel bellen!!!

Te koop aangeboden: Game Boy spel Track Meet (sport spel). Te ruil aangeboden Tiny Toons Adventures 1. Ook gezocht iemand om Mega Drive spellen van te lenen (tegen Aladin of Sonic 1). Tel.: 03402-53437, Nieuwegein.

Te koop of te ruil voor 16-bit Sega of Nintendo is een Nintendo 8-bit + 16 spellen + action replay voor Amerikaanse/Europese spellen + computerbladen en handleidingen met: Bugs Bunny, Batman (Return of the Joker), Paperboy II, Nes Open Golf enz. Tel.: 03423-1883, vraag naar Hendrik, liefst bellen rond 17.00. Geen vervoer!

Te ruil: Street Fighter II, Zelda III, Super Mario World of Act Raiser tegen ander mooi SNES spel. Liefst Mortal Kombat of Tournament Fighters. Over 2 tegen 1 spel kan gepraat worden. Tel.: 01658-2873.

Ik heb vier spellen voor de Mega Drive te koop: Streets of Rage voor ƒ 75,-, World of Illusion voor ƒ 80,-, The revenge of Shinobi voor ƒ 80,-, Turtles the Hyperstone Heist voor ƒ 85,-. Reden van verkoop: uitgespeeld. Alle vier nog in een bijna te goede staat, tussen de 1 en 2 maanden oud en met een Nederlandse handleiding + boekje, in originele verpakking. Per post verkrijgbaar!! Tel.: 05953-2213, Laurence (Zandeweer, provincie Groningen).

Te koop: Nintendo met SMB1, Duck Hunt, 220 in 1 en een soort Robot met bijbehorende spel. Alles in 1 koop ƒ 400,- of ruilen tegen Super NES met 1 of meer spellen. Tel.: 01721-9717.

Te koop: Sega Mega Drive 3 spellen (o.a. Tiny Toons). Circa 1 jaar oud. ƒ 400,-. Tel.: 04108-15515, bellen na 16.00.

Ruilen: een SNES met 3 controllers (waaronder een super joystick) en 6 spellen (Super Mario Bros, Mario is missing, NHLPA Hockey '93, Starfox en Mortal Kombat) en 2 converters (winkelwaarde ƒ 1200,-). Dit wil ik ruilen tegen een "Neo Geo" met 1 controller en 1 spel eventueel met bijbetaling (max. ƒ 100,-) of tegen een Philips CD-I met afstandsbediening eventueel met bijbetaling (max. ƒ 100,-). Tel.: 040-812813, Martijn Jansen, Eindhoven.

Te koop/te ruil: Comm.64 + datarecorder + joystick + adaptor + cartridge + stofkap + handleiding en 34 casettes met spellen (o.a. Soccer, Altered Beast enz.). Dit is te koop voor ƒ 250,-. Of te ruil voor 2 SNES spellen. Het liefst Zombies, Flashback, Final Fight 1 of 2, Wrestle Mania, maar andere spellen zijn ook goed. Tel.: 01830-31944 of schrijf naar Raymond Erkelens, Hoepmakerstraat 12, 4202 GN Gorinchem.

Te koop Game Boy met koptelefoon, Tetris en gamelink ƒ 150,-, Marioland 1 ƒ 49,-, WWF 2 ƒ 49,-, Fortified Zone ƒ 25,-, Handy Boy ƒ 65,-. Alles in een koop ƒ 300,-. Alles in doos met beschrijving. Gevraagd: Game Gear. Tel.: 08345-1688.

Te koop: Mega Drive spel Gouls 'n Ghosts ƒ 40,- of ruilen tegen ander Mega Drive spel (geen Sonic). Tel.: 040-835062.

Te koop Sega 16-bit spellen: Streets of Rage I ƒ 59,-, Streets of Rage II ƒ 89,-, Pitfighter ƒ 75,-, Mortal Kombat ƒ 75,-, Might and Magic ƒ 89,- (RPG-spel). Spelletjes kunnen ook geruild worden. Liefst tegen Streetfighter II S.C.E. Tel.: 03405-67481, vragen naar Ronald (Utrecht).

Te koop: Game Boy met 7 spellen (o.a. Tetris, Double Dragon I en II, Burai Fighter, Turtles II (back from the sewers), Super Marioland II en Batman). Prijs ƒ 300,- (of spellen ruilen voor Game Gear spellen). Tel.: 010-4514018, Frank v/d Graaf, Capelle a/d IJssel.

Te koop: Nintendo 8-bit + zapper + 2 joypads + quickjoy NI-5 joystick m/turboknop + suncom pad-adopter, 2 supercontrollers + 11 spellen

w.o. Double Dragon 2 + 3. Vraagprijs ƒ 450,-. Tel.: 03410-20335.

Te koop: Nes 8-bit met 9 spellen, 2 joypads + pistool (o.a. de spellen Turtles I, Ducktales I, Gremlins 2 en Track and Field II). Prijs ƒ570,-. Tel.: 03440-23706, vragen naar Arjan.

Te ruil Asterix and the great resque voor Sega Mega Drive. Wil ruilen tegen Mortal Kombat of Streets of Rage II. Bellen na 5 uur. Tel.: 040-543682.

Te ruil: mijn Quack Shot (Mega Drive) voor jouw totaal te gekke Mega Drive spel! Interesse gabber, bel 05783-1504 (niet te vroeg graag), Rogier.

Te koop of te ruil: de spelletjes Outrun, Halley Wars, Shinobi. Voor de Game Gear, niet ruilen voor de Wonderboy I, The Terminator, Mortal Kombat. De spellen zijn los te koop ƒ 60,- per stuk. Tel.: 070-3292436, vragen naar Benny Pronk.

Te koop: Nintendo 8-bit met 4 spellen (Super Mario Bros I, Duck Hunt, Turtles I, Probotector II) + 2 controlpads + zapper + toebehoren. Vraagprijs ƒ 250,-. Tel.: 077-731427, vraag naar Roel van Gorp. Bellen na 5 uur 's avonds, indien ik er niet ben, op een andere dag bellen s.v.p.

Te koop SNES spellen: Cool Spot (USA) met converter ƒ 130,-, Mario World IV ƒ 75,-. En te ruil: Castlevania IV en Zelda II voor Game Genie of Action Replay, liefst special FX edition. Tel.: 075-211270, vragen naar Ron.

Gevraagd: wie heeft er voor mij een leuk Sega Mega Drive spel voor een redelijke prijs (tot en met ƒ 75,-). Bel: 02153-10945, vraag naar Wouter.

Te koop voor de Game Boy (alles nog met originele handleiding): Mega Man (Dr. Willy's revenge) ƒ 60,-, Double Dragon II ƒ60,-, Burai Fighter deluxe ƒ 35,-, Solarstriker ƒ 30,-, Fortress of Fear ƒ 50,-. Over de prijs valt ook nog wel te praten. Deze bovenstaande spellen wil ik ook wel ruilen tegen een leuk Sega Mega Drive spel. Bel: 02153-10945, vraag naar Wouter.

Te ruil: Sonic 1 (Game Gear) voor een ander leuk spel. Tel.: 03440-22262, Richard, na 17.00.

Gezocht: Wonderboy 3 voor de MS. Ik wil er ƒ 30,- voor betalen. Ik ben ook nog op zoek naar Rainbow Islands, Wonderboy 1, Golvellius, Y's the Vanished Omens en Super Space Invaders. Bel of (liever) schrijf naar Patricia van den Bosch, Sweelinckhof 54, 4536 HC Terneuzen. Tel.: 01150-94001.

Te koop: Sega GG spel Sonic ƒ 60,-. MS spel Champions of Europe ƒ 65,-, MD spel Altered Beast ƒ 55,- en MD spel WK Italia '90 ƒ 65,-. Ruilen mag ook. Martin van den Bosch, Sweelinckhof 54, 4536 HC Terneuzen.

Te koop voor Sega MD: Golden Axe 1 + 2 per stuk ƒ 65,-. Ruilen voor ander leuk spel mag ook. Bel of schrijf naar Patricia van den Bosch, Sweelinckhof 54, 4536 HC Terneuzen. Tel.: 01150-94001.

Te koop voor de Mega Drive: Batman en/of Spiderman; ƒ 50,- per stuk, ƒ 90,- samen. In originele verpakking + boekje (Nederlands). Deze spellen wil ik ook wel ruilen tegen Sonic 2, Tiny Toons of Cool Spot, evt. met bijbetaling. Tel.: 078-104586, vraag naar Annemiek (tussen 17.00 en 19.00). Ik woon in Zwijndrecht (Z-H) en heb geen vervoer.

Te ruil: Game Boy + 3 spellen: SML2, Looney Tunes, Tetris. Sega 8-bit + 2 spellen: Sonic 1 + Alex Kid voor een SNES + een spel. Tel.: 02510-30965, liefst omstreken Haarlem.

Te ruil: F-Zero in doos met Ned. handleiding. Liefst voor Zelda II (SNES), Dracula (SNES), Super Widget (SNES) of Super Bomberman (SNES). Joris Kayzer, v. Helstocadestraat 34-1, 1073 JD Amsterdam.

Te koop: NES 8-bit 21 spelen plus handleidingen, 2 koffers, 2 joypads, powergrips, zapper. Vaste prijs ƒ 1000,-. Of ruilen tegen SNES met minimaal 8 spelen, onder andere Aladdin. Tel.: 050-123831, vraag naar Ward.

Te koop: Sega Game Gear + Sega adaptor, 6 oplaadbare batterijen, spelletjes (Sonic, Spiderman). Alles ca. 3 weken oud. Vraagprijs ƒ 200,-. Tel.: 038-539166, Serge, na 18.00.

Wie wil Streets of Rage 1 ruilen (Sega Mega Drive) voor Street Fighter (Sega Mega Drive). Maakt niet uit welk deel. Of tegen Streets of Rage 2. Maar het kan ook tegen een ander spel. Tel.: 050-425071, vragen naar Yuri (Groningen).

Te koop aangeboden: Game Boy + Bodyguard + adapter + Tetris + Gargoyles Quest + Battletoads en Super Marioland 2. Tel.: 077-820489.

Te ruil: Super Nintendo + 2 joysticks + Street Fighter II turbo, Sega Game Gear + Columns + Streets of Rage + adaptor en armbandje. Alles 2 maanden oud. Alles ruilen tegen Amiga 500, zonder monitor, liefst met een paar spelletjes en muis. Tel.: 085-814514, Michel.

Te koop: Nes 8-bit aangepast voor Amer. spellen + magazines + zapper + 2 joypads en 1 joystick. 11 spellen waaronder TmHT2 + SMB 1 en 2 + Star Wars + Double Dragon 2 + Jackie Chams + Rainbow Island + Robocop 1 + Wrestle Mania Challenge + Bayou Billy + Duck Hunt. Alles in één koop ƒ 499,-. De prijs kan besproken worden. Tel.: 020-6181048, vraag naar Eugene.

Graag zou ik mijn NES willen ruilen tegen een SNES met 2 joysticks en het spel Super Mario Kart of ander spel. De spellen die je bij de NES krijgt zijn: Super Mario Bros, Duck Hunt, Skate or Die, A boy and his blob, Zelda II, Godzilla en Felix the Cat. Tel.: 05159-31525, vraag naar Simon-Paul.

Wie wil er van mij de shareware versie kopen van Doom voor ƒ 10,-. Tel.: 02265-2136, vraag naar Maarten.

Te koop: Jurassic Park voor de Mega Drive voor slechts ƒ 100,-. Tel.: 03435-75651, bellen na 16.30, vraag naar Jeroen Meuleman.

Te koop: Sega 16-bit spelcomputer incl.: Sonic 1, Streets of rage, Shinobi, Golden Axe (ƒ 475,-). Los te koop: Jungle Strike, Thunder Force 4, Ecco the Dolphin. Per stuk ƒ 99,-. Streets of Rage II voor ƒ 55,-

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Mat Heffels (hoofdredakteur a.i.)
Ed Wiggemans (eindredakteur)
Bjorn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens,Thomas Glas,
Kees de Koning, David Lemereis,
Michael Schaeffer

Vormgeving
Arend Bloemink (art-director) en
Nella de Koster EP&PP,
Frank Boon, Onno de Haan,
Ingrid Sijmons, Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Angel TBH-III, Robert de Boer, Ed Buiskool,
Hans Hendriks, Toon van Hulst,
René Janssen, Erik Klaassen,
Annejes van Liempd, Rob Mekken,
Annemieke Schoon, Laura ten Seldam,
Chris Sprangers, Laurens Stolker,
Harry de Waard

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Petra de Munck
020-5102471

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m vrijdag van 8.30 tot 17.30 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
België: 950 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,50 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

NOTU **Aangesloten bij Notu**

HUISWERK AF?

Geknipt en geschoren

Toen hij woensdag na beëindiging van de schoolgang helemaal uit zichzelf zei dat hij naar de kapper wilde, voelde ik nog geen nattigheid. Dat het allemaal niet uitmaakt ALS JE HAAR MAAR GOED ZIT, geldt ook en vooral voor de jongeren onder ons. Dus "natuurlijk jongen, ga jij maar lekker naar de kapper. Daar zal je moeder blij mee zijn". Want mijn vrouw houdt wel van een beetje net.

Tegen etenstijd kwam hij weer binnenstappen. Wat laat, maar keurig kortgeknipt. "Nou nou, is je hele klas naar de kapper geweest, dat je zo lang bent weggebleven?" Hij mompelde wat onduidelijks, waarvan ik alleen de woorden "druk" en "nog even gespeeld" opving.

Twee weken later begonnen zijn voorbereidingen voor de nieuwe aanval. Eerst 's ochtends in de badkamer: "Shit, mijn haar wordt weer veel te lang... Zouden je haren harder gaan groeien als je ouder wordt?"

"Man wat lul je nou, er staat nog maar een paar millimeter op je kop."

En dan 's avonds onder het eten:

"Kan er een nieuwe tube gel komen, want mijn haar staat alle kanten op."

"Misschien zou het helpen als je in ieder geval in bed je pet afdeed," probeerde ik nog even. Maar een week later moest hij weer naar de kapper.

"Nou vooruit dan maar. Maar kom een beetje op tijd thuis."

Toen hij er drie uur later nog niet was, heb ik de kapper maar eens gebeld. "Ja, hij zit hier nog, hoor." "Maar is hij dan nog niet geknipt?" "Wel ja, al uren geleden - voor zover er nog wat te knippen was, dan. Hij zit nou achter de spelcomputer. We hebben een maand geleden twee van die dingen in de zaak neergezet, voor als die jongens moeten wachten."

Een half uurtje later kwam hij aanzakken. Zijn haar tot vlak bij de hoofdhuid afgeknipt. "Kijk, nou zit het precies zoals ik het wil hebben: heel kort. Ik denk dat ik het voortaan maar iedere twee weken laat bijknippen."

Je had dat smoel moeten zien toen ik hem twee dagen later de tondeuse onder de neus hield die ik inmiddels gekocht had.

"Tja, ik dacht, dat is wel een goed plan om je haar zo kort te houden. Dus heb ik maar een tondeuse gekocht. Kan ik je iedere week even lekker millimeteren. Hoef je ook niet meer je hele vrije woensdagmiddag bij te kapper te gaan zitten wachten."



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...

CHRIS SPRANGERS

VOLGENDE-MAAND NUMMER ZES VERSCHIJNT 25 MEI 1994

en Sonic 2 + Splatterhouse 3 samen voor ƒ 199,-. Tel.: 02265-2136, vraag naar Maarten.

Te koop: SNES + 6 spellen o.a. Mario Allstars en Street Fighter 2 + scart kabel en convertor voor Amerikaanse spellen. ƒ 675,-. Tel.: 08303-13931.

Te koop Sim City (SNES), Lemmings (SNES) en James Bond 007 (Sega 16-bit). Elk spel ƒ 75,-. Ik heb geen vervoer. Tel.: 01880-36120, vraag naar Angelo.

Te koop aangeboden: Game Boy spellen: Battle Toads van ƒ 99,- voor ƒ 25,-, Terminator II van ƒ 99,- voor ƒ 25,-, Turtles I van ƒ 79,- voor ƒ 20,-, Turtles II van ƒ 109,- voor ƒ 30,- bijna niet gebruikt. Bel: 03480-19447 (Woerden), vraag naar Bas.

Te koop: Super NES met 6 spellen. Te weten: Mario World, Street Fighter 2, F Zero Race, Asterix, Addams Family en Zelda 4 + 2 controlpads en 1 turbo joystick. Alles is gloednieuw (dus met handleidingen en doosjes). Heeft ƒ 1475,- gekost. Nu te koop voor ƒ 800,-. Kopen? Bel: 02908-25073 en vraag naar Eric (Alleen mensen uit Waterland, Zaanstreek en omstreken graag). Bellen na 16.15 uur. Ook nog Game Boy met 5 spellen + adaptor te koop. Voor ƒ 450,-.

Te koop of te ruil: Ik wil mijn Atari Lynx spellen ruilen of verkopen. De spellen zijn Paperboy en Warriors. Ze zijn nog in doosje en met boekje. Neem contact met mij op. Tel.: 020-6691690, vraag naar David.

Te koop/te ruil: Starwing voor de SNES (pal) + Micro Machines + Max joystick (allebei voor de NES). Bel: 020-6244888, vraag naar Lucas.

Te koop: Sega Master System + een control pad + 5 spellen (Sonic 1, My Hero, The Ninja, Moon Walker en Alex Kid). Alles met doosje en handleiding. ƒ 175,-. Tel.: 071-315973 (in Leiden).

Te koop of te ruil voor PC: Commander Keen 4 voor maar 50,-!! Prince of Persia voor maar ƒ 60,-!! Alletwee voor ƒ 100,-!! Te ruil voor Flashback, Goblins 3, Prince of Persia 2 of een ander spel dat mij leuk lijkt. Tel.: 040-856189, vraag naar Arjan.

Te ruil aangeboden voor Game Boy: Flash, Fortified Zone, Nemesis en Fortress of Fear. Er zitten instructieboekjes bij. Graag zou ik hiervoor willen hebben o.a.: Blades of Steel, Batman 1, Mortal Kombat, Boulderdash, Prince of Persia, Universal Soldier of Jurassic Park. Interesse? Bel naar: 070-3451788, Serge (Den Haag).

Te koop (evt. ruilen NES of Mega Drive spellen) 13 in 1 cassette voor de amer. NES (met o.a. SMB 4, TMHT 2, 3, Double Dragon 3, GI Joe, Batman, GB 2, Probotector 2 enz.). Evt. + amer. NES. Tel.: 05488-1232 Renso Loohuis (Hellendoorn ov.).

Te ruil: F-Zero + doosje en handleiding tegen het liefst Desert Strike en Sonic 1 voor de Game Gear (ook met doosje en handleiding z.g.a.n.). Tel.: 03420-91918, vragen naar Dennis.

Te koop: SNES + Mario Allstars + Zelda 3 A Link to the Past + adapter en installatieaansluiting + opbergkoffer + joypad. Alles in doosje met boekje en 2 maanden oud! ƒ 400,-. Game Boy + Super Marioland 2 en Turtles 1 (alles met doosje en boekje, behalve Turtles 1). 1 maand oud! ƒ 200,-. Bel snel naar Ferry, 02290-44045.

Ik verkoop Smash T.V. (SNES) voor ƒ 25,- en R-type (SNES) voor ƒ 39,-. Beide voor ƒ 50,-. Of ik ruil beide voor Super Mario World. Tel.: 01820-21216 (Gouda). Werkdagen, behalve maandag, van 4 tot 7 uur en in het weekend van 10 tot 7. Als je belt, vragen naar Mark.

Te ruil voor SNES: Act Raiser, Mario World, Super Wrestle Mania 1. Een van deze tegen een vechtspel. Geen SF 1, maar wel Turbo. En ik heb Exhaust Heat die ik wil ruilen tegen een ander race-spel. Tel.: 020-6657991, Teun.

Te koop voor de SNES: Tiny Toons ƒ 100,-. En voor de Mega Drive: Kid Chameleon ƒ 50,-. Niet ruilen. Tel.: 05120-21856, Sebastiaan.

Te koop/te ruil: NES + 10 spellen (bv. Megaman 2, Rollergames, World Cup, Robocop enz.) + zapper (met 2 spellen) + 2 joypads + 2 draadloze joypads (dus in totaal 12 spellen). ƒ 500,- of ruilen tegen Game Gear met minimaal 5 leuke spellen (b.v. Mortal Kombat of Winter Olympics, Streets of Rage 2, Sonic Chaos). Ook te koop/te ruil: 2 SNES spellen (David Crane's Amazing Tennis (USA) ƒ 85,-, NBA All-star Challenge ƒ 110,-). Samen voor ƒ 175,- of allebei samen ruilen tegen NBA Jam (SNES). Belangstelling? Bel: 03480-16253 Woerden, Edward (na 16.30).

Te koop: SNES + 2 propads + Alien 3, Aliens vs. Predator, Mr. Nutz en Street Fighter II + converter. Alles z.g.a.n. voor ƒ 699,-. Bel: 030-622499, Ashley Nap.

Te ruil gevraagd: uw Mortal Kombat, Metal & Lace Cobra Mission, Sango Fighter tegen mijn 2 versies van SF 2, Doom (complete), Syndicate, Flash Back (voor de PC). Ook mijn Official Civilization Guide tegen uw X-Wing book, mijn SF2 CD sound track + video tegen een ander spel CD uw Official SF2 & Mortal Kombat comics tegen mijn heleboel Marvel & DC comics. Oplossing gevraagd: The Dark Half, Eob2 + Kaarten, Inca. Te koop gevraagd: Electronic Gaming Monthly nr. 50 + 54, Pro Action Replay 2 voor SNES (ƒ 115,-). Tel.: 015-158361 (Delft), na 19.00, vraag naar Cheng.

Ik heb 2 spelletjes te koop voor de Super Nintendo en dat zijn Jurassic Park en Castlevania 4. Er zitten originele boekjes en doosjes bij. Jurassic Park ƒ 129,-, Castlevania 2 ƒ 85,-. Alle twee de spelletjes samen voor ƒ 199,-. Tel.: 078-104413 (Zwijndrecht).

CD-I games te koop. O.a. Link, Escape from Cybercity en Caesars World of Gambling. Bel. naar Serge de Schepper, 01140-19792.

Te koop: 10 SNES spellen. O.a. Adams Family, Sim City, F-Zero, Bart Simpson e.a. Ook U.S.A. spellen verkrijgbaar. O.a. Prince of Persia en Valis IV. Of ruilen tegen Batman, Bubsy, Turtles, Final Fight 2, Mickey Mouse of andere leuke spellen. Tel.: 05195-31489, Arnold van der Wal, Schiermonnikoog. Bellen tussen 6 en 9 uur 's avonds.

Te koop voor de SNES:Rival Turf, Pitfighter en Mickey Mouse. Ook te ruil voor het liefst Art of Fighting, Ceasars Palace, Pugley's Scavenger Hunt. Prijs per spel is ƒ 85,-. Bij elk spel zit een instructieboekje en doosje. Tel.: 01720-92485. Liefst omgeving Alphen a/d Rijn i.v.m. het vervoer.

Te koop: NES met 2 joypads, een NES Advantage (= een super joypad), 10 spellen met handleidingboekjes o.a. Mario Bros 1, 2, 3, Zelda 1, 2, Defender of the Crown enz. De prijs in de winkel is ongeveer ƒ 1600,-. Nu te koop bij mij voor ƒ 500,- (alles in 1 koop!). Tel.: 01713-15467. Bel na 16.00 uur.

Te koop of te ruil: Nintendo 8-bit spelcomputer. Met 5 spellen (Super Mario Bros 1, 2 en 3, Duck Hunt en Megaman 2), aansluitmateriaal, 2 controllers en een zapper (helaas geen boekjes). Vraagprijs ƒ 150,- of ruilen tegen het SNES spel Mortal Kombat. Tel.: 04747-2689, vragen naar Pim Beijk.

Te ruil: SNES NBA Jam (Europees) tegen SNES Mortal Kombat (het liefst Europees). Tel.: 040-520701, vraag naar Dennis.

Te ruil: één van de SNES spellen Addams Family, Act Raiser, Super Mario World of Street Fighter II tegen het spel Final Fight 1. Tel.: 05180-1802, Fokko Sybrandy, St. Annaparochie.

Ruilen: Bart Simpson Juggernauts tegen Mortal Kombat voor de Game Boy. Tel.: 05944-3369, Jean-Paul.

Te ruil: één van mijn Mega Drive spellen, o.a. Aladdin, Micro Machines, Mortal Kombat, Jungle Strike, Risky Woods ... tegen Flashback of Asterix. Bel na 18.00 uur: 030-721982.

Voor de PC te koop: Budokan, California Games, Prince of Persia, Sim City. Voor ƒ 7,50 per stuk, alles voor ƒ 25,- of ruilen tegen Street Fighter 2. Voor Game Boy ruilen: Nemesis, SML, DD2. Liefst tegen Turtles 3 (Nemesis zonder boekje). Ruilen voor NES:TMHT. Tel.: 072-610773 (Alkmaar), na 16.30, vragen naar Kristian.

Te ruil: PC-spelletjes, o.a. Dune, Jurassic Park, Flashback, Trolls. Tel.: 08350-29334, bellen na 17.00 uur.

Te koop: Game Boy met mooie stevige koffer, lamp en 5 spellen, o.a. Tiny Toons en F1 Race met doosjes en handleiding. Ook Action Replay te koop. Prijs in overleg. Tel.: 071-176962, Wijnand v.d. Boom.

Te ruil: mijn Nintendo 8-bit met 8 spellen (waaronder World Cup, Airwolf, Bart vs. Space Mutants, Bionic Commando, Shadow Warriors, Blue Shadow, SMB II, Snake's Revenge) en koffer. Ruilen tegen jouw Sega 16-bit met minstens 4 of 5 spellen. Tel.: 010-4587807, het liefst na 18.00 uur, vragen naar Eldon of Jimmy (Capelle a/d IJssel).

Te koop: Sega Mega CD2 + Mega Drive 2 met twee gewone joypads en een zes knops joypad + de Mega CD spellen Road Avenger, Final Fight en Thunderhawk + de Mega Drive spellen Sonic 2 en Mortal Kombat. Alles is (zo goed als) nieuw (November '93). Kostprijs nieuw ƒ 1500,-. Vraagprijs ongeveer ƒ 1200,-. Tel.: 05705-1659.

Te ruil: Megagames 1 (Sega 16-bit) tegen een basketballspel. Tevens te ruil het 4 in 1 gamepackspel (Game Gear) tegen Sonic 1 (Game Gear) en Shinobi II tegen het liefst Super Kick Off, maar misschien een ander ook, of samen met Sonic II, Sonic Chaos of Mortal Kombat (Game Gear). Voor meer info bel: 08373-15024 (Renkum).

Te koop drie spellen (Alien Storm, Shadow Dancer, Fighting Masters) te koop met adapter ƒ 250,-. En Splatterhouse 2 te koop of te ruil. Djano Peilouw, Vriesenenk 76, 6662 EZ Elst.

Gevraagd: spelletjes voor de Atari Lynx, bijvoorbeeld Lemmings, World Class Soccer, Checkered Flag, Viking Child enz. Tel.: 05490-17686, Daniel Haagen.

Te ruil voor de Game Boy: Looney Tunes en Terminator II (niet de 'arcade game') voor Pitfighter, Raging Fighter, Super Mario Land III of Tiny Tunes 2. Interesse? Bel: 072-613569 in Alkmaar en vraag naar Maarten (bel na 15.00 uur).

Te koop voor de SNES 4in1 spel: Robocop 3, Super Double Dragon, Harley's humongous adventure en SD Autofighter voor maar ƒ 189,-!! In perfecte staat, inclusief doosje. Street Fighter 2 voor ƒ 79,-. Tel.: 078-102790, vraag naar Perry.

Te koop: een Sega converter voor de 8-bit spellen + 2 spellen (E-Swat, Rampage) of te ruil tegen 16-bit spellen. Tel.: 085-649267, Marscha Muller, Arnhem.

Te koop: Nintendo 8-bit met 2 controllers en zapper voor ƒ 200,-, Turtles 1 ƒ 70,-, Super Spike Volleyball ƒ 60,-, Super Mario Bros 3 ƒ 100,-, Super Mario Bros 1 en Duck Hunt ƒ 50,-. En het SNES-spel Mortal Kombat ƒ 125,-. Interesse? Bel: 010-4320635, bellen tussen 17.00 en 19.00, vragen naar Rafshan.

Te ruil SNES spel Batman Returns tegen Lost Vikings. Tel.: 013-682037

Ik verkoop: Super Starwars, Starwing en Mario Kart voor ƒ 100,- of ruilen tegen Road Runner, Bustsloos, Mickey's Magical Quest, World Heroes of een Action Replay. Tel.: 075-1701743 of 075-401190.

Te koop voor Game Boy: 10 in 1 met o.a. Double Dragon 2, Starwars, Terminator 2, Mickey Mouse 3, Gremlins 2, enz. Prijs ƒ 150,-. Game Boy 70 in 1 met o.a. The Simpsons, Addams Family, Robocop, Hook, Super Mario Land, Battle Toads, enz. Prijs ƒ 200,-. Nintendo 260 in 1 met o.a. Tetris, Pac Man, Adventure Island, Super Mario, Soccer, Antartic Adventure, Ninja 2 enz. Prijs 200,-. Tel.: 05231-2413, Arjan Lenters.

Te koop: Nintendo 8-bit met twee controlpads en 9 spellen o.a. Duck Hunt, Wild Gunman, Popeye, Hogans Alley, Quantum Fighter etc. Vier maanden oud voor maar ƒ 250,- of ruilen voor Mega Drive met tenminste 1 spel. Tel.: 05440-62785, vraag naar Christian.